ИГРЫ SEGA

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

СЕКРЕТЫ • КОДЫ • ПАРОЛИ • ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

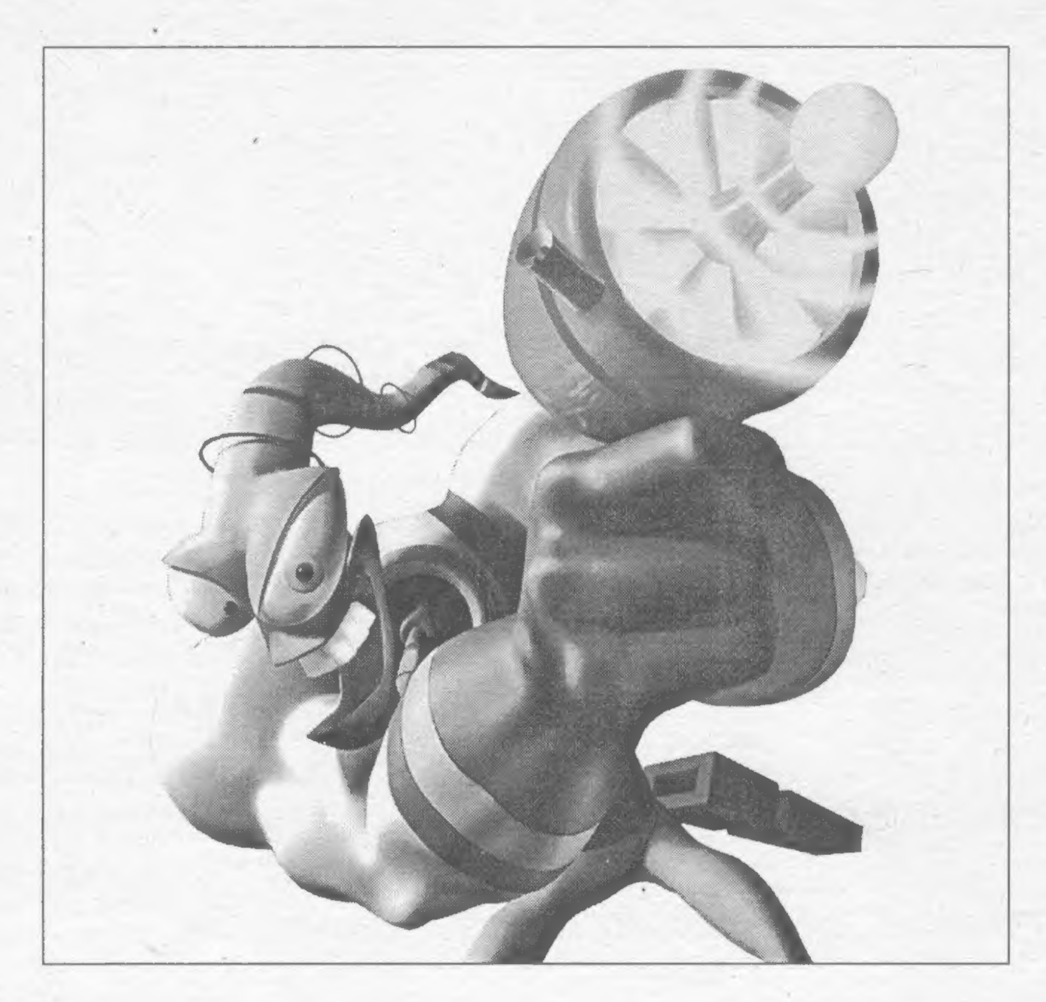
КНИГА В ПОДАРОК

ЗОЛОТАЯ S КОЛЛЕКЦИЯ

SEGA

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ





Лучшие игры для Sega Mega Drive

Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2001

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

Лучшие игры для Sega Mega Drive. Вып. 2 — СПб «Нева-Визит», 2001. – 424 стр.

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды, пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождения игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо № 13-07-19-5833 от 31.12. 97)

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.

ISBN 5-93603-048-2

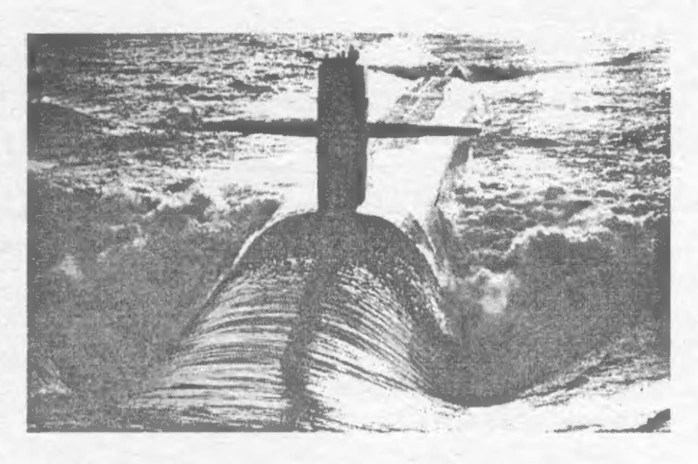
Содержание

688 ATTACK SUB

АТАКУЮЩАЯ СУБМАРИНА 688

688 Attack Sub – единственный настоящий серьезный имитатор подводной лодки на Sega. Родом он с IBM PC и появился в те далекие времена, когда еще не распался Советский Союз, в те времена, когда, невзирая на всякую там гласность, перестройку и прочую ерунду, наши подводники были готовы в любой момент нанести испепеляющий удар по Америке.

1 игрок	Имитатор	60% Рейтинг



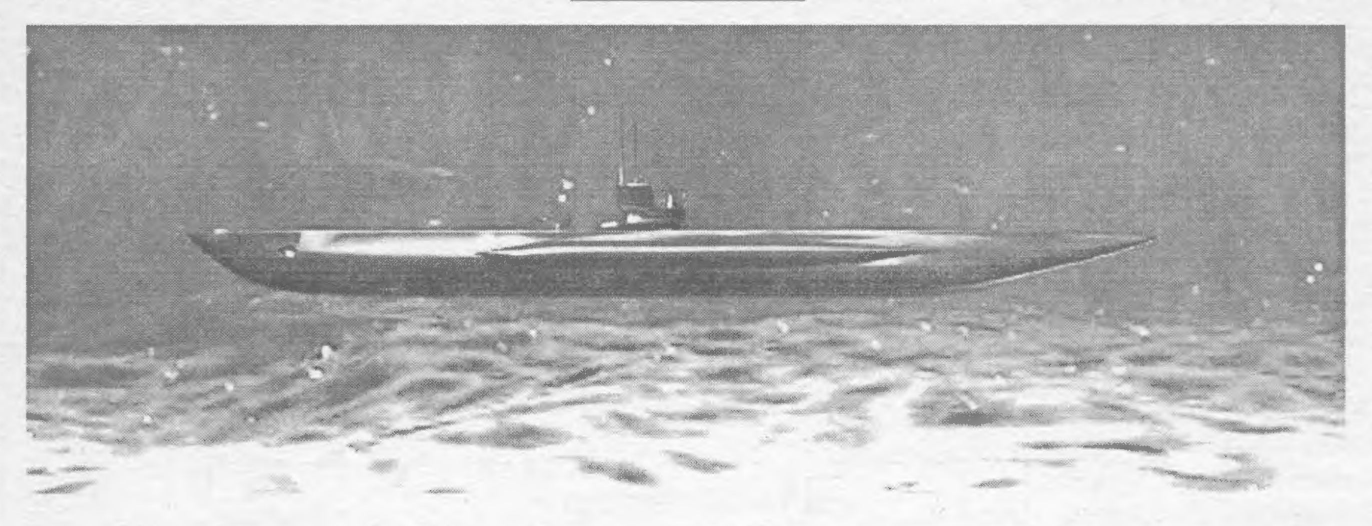
Предыстория

Что такое современная атомная подводная лодка? Огромная стальная машина, способная переплывать океаны, несущая на борту оружие невообразимой силы. Разрушительной мощи ракет, которые может запустить в любой момент американский «Трайдент» или наш «Тайфун», с лихвой хватит на небольшую страну (или на десяток-другой крупных городов в большой стране).
Наивный Жюль Верн вооружил свой «Наутилус» лишь тараном, он не смог выдумать даже торпеды! Подводные лодки сыграли большую роль в истории войн XX столетия. В 1916 году немецкая подводная лодка отправила ко дну американский пассажирский лайнер «Лузитания» и это стало причиной вступления Америки в Первую Мировую войну (наверное, американцев взбесило то, что по поводу потопления их лайнера немцы отчеканили памятную медаль с таким вот изображением – пассажиры «Лузитании» стоят в очередь за билетами, а в кассе сидит ... смерть с косой – в чувстве черного юмора немцам не откажешь). В 1940 году Англия оказалась на грани полного краха, опять таки, из-за действий подводных лодок противника – большую часть судов с военными грузами отправляли на дно «волчьи стаи» адмирала Денница. Гюнтер Принн – командир одного из немецких U-boat(ов) умудрился даже проникнуть в Скапа Флоу – главную гавань Королевского Военно-Морского Флота, и прямо на рейде внаглую потопить линкор «Роял Оук». Советский подводник Маринеску стал личным врагом фюрера, потопив лайнер, на котором плыли ... только что закончившие обучение экипажи для новейших подводных лодок, способных в автономном режиме (не показываясь на поверхности океана) пересекать Атлантику.
Увы, подводные лодки исключительно редко становятся героями компьютерных и видеоигр. Да это и понятно – самолетом (истребителем-бомбардировщиком, штурмовиком) управляет один человек, ну максимум двое, танком – от трех до пяти (американцы до сих пор не устанавливают на свои танки автоматические устройства для зарядки пушки и у них в экипажах есть еще и заряжающий), а сколько человек помимо капитана управляют подводной лодкой? В том-то и дело, что много и все обязанности этой толпы народа ложатся на плечи одного- единственного игрока.
688 Attack Sub, конечно, не приведет вас в восторг своим графическим оформлением (конец 80-х годов, что ж вы хотите-то), но зато она достаточно точно (насколько это вообще возможно для коммерческой игры, в которую смогут играть люди гражданские и сухопутные) передает все тонкости управления настоящей подводной лодкой.
Играть вы можете как за наших (советских), так и за вероятного противника. К вашим услугам либо американская подводная лодка «Лос-Анджелес», либо советская «Альфа».
Главное в этой игре – освоить управление, тогда выполнять миссии будет совсем не сложно – искусственный интеллект противника в этой игре весьма далек от идеала.

Полное прохождение

Мостик

Здесь вы начинаете игру. Отсюда вы сможете проникнуть во все отсеки подводной лодки. Для этого требуются следующие комбинации кнопок:
B + ← – радиостанция
B + ←/↓ – рулевой отсек
B + → – сонар
B + ↓ – навигационный отсек
B + →/↑ – оружейный отсек
B + ↑ – перископ



B + ←/↑ – отсек, в котором можно узнать о состоянии (наличие повреждений) корпуса и систем подводной лодки.

Фактически в любом отсеке вы видите карту, показывающую большую часть океана, рядом находятся все текущие параметры вашей лодки: скорость (в зависимости от того, за кого вы играете – в км/час или в узлах – морских милях в час), глубина погружения (в метрах или футах – фут = 0.3 метра), приблизительное расстояние до морского дна, курс вашего судна.

На самой карте можно увидеть вражеские и дружеские объекты или цели, обозначенные буквами латинского алфавита. Синие буквы – подводные цели, зеленые буквы – надводные, красные – неизвестные.

У каждой цели есть свои параметры:

Target – название цели

Speed – скорость цели

Depth – глубина, на которой находится цель

Course – курс, которым следует цель

Bearing – расстояние между вами и целью

Range – максимальная дистанция, на которой вы сможете поразить цель

А теперь рассмотрим подробно каждый отсек

Радиостанция

Здесь вы получаете боевые задания. При помощи **C** вы можете прервать поток убористого английского текста, по большей части состоящего из описания тяжелой политической обстановки на суше.

Previous Message – еще раз прочитать предыдущий приказ

Next Message – прочитать следующий приказ

Рулевой отсек

С помощью этого отсека вы сможете управлять движением подводной лодки. В правом нижнем углу экрана находится управление мощностью двигателя – вы можете варьировать этот параметр в пределах от 10 до 110. В надводном положении развить полную мощность двигателя не получится. А максимальная скорость лодки не превышает 37 узлов (чуть более 50 км/час – для такой громадины весьма неплохо).

В нижней части экрана расположен **руль** – для чего он нужен, наверное, ясно и так.

В центре находится рычаг, с помощью которого вы можете **менять глубину**. Справа от него расположены иконки, с помощью которых вы можете совершать:

150 FT – экстренное погружение на 150 футов

Periscope Depth – перископная глубина

Emergency Surface – экстренное всплытие

В самой нижней части панели управления вы можете включить или выключить автопилот. Если автопилот включен, то компьютер без всякого вашего участия ведет подводную лодку до выбранной вами цели.

Сонар

Аналог радара, только ловит не радиоволны, а волны звуковые. С помощью сонара вы можете засекать надводные и подводные цели. Управлять сонаром вы можете при помощи меню **Sonar Control**:

Filter – BND/Hi Pass – шумовой фильтр, задействовав его, вы убираете с карты все обнаруженные ранее цели.

TRG+Pulse – активный сонар. Правда, его точность зависит от расстояния до обнаруженной цели.

Towed Array – Retrieve/Deploy – выпустить буксируемый радиолокационный буй. Очень полезная штука, когда вы находитесь на большой глубине.

Есть еще несколько иконок, с помощью которых вы управляете сонаром:

Target – сосредоточить внимание на одной из выбранных целей.

Analyze – проанализировать выбранную цель (правда, из проведенного анализа вы, в большинстве случаев, все равно не поймете, что же она собой представляет).

Навигационный отсек

А здесь вы сможете прокладывать курс. С помощью иконки **Set** вы сможете установить на карте точки, к которым будет вести вашу лодку автопилот. Этих точек может быть несколько (они обозначаются цифрами от 1 и далее), но если вы решили выбрать другой курс, вы можете стереть эти точки с помощью иконки **Clear**.

Иконки, с помощью которых можно получить информацию о целях и включать/выключать автопилот, вам уже прекрасно знакомы.

Рядом находятся еще несколько полезных иконок:

Protting: All Tracks – показать путь, пройденный всеми целями.

Targ. Track – показать путь, пройденный одной, выбранной целью.

Оружейный отсек

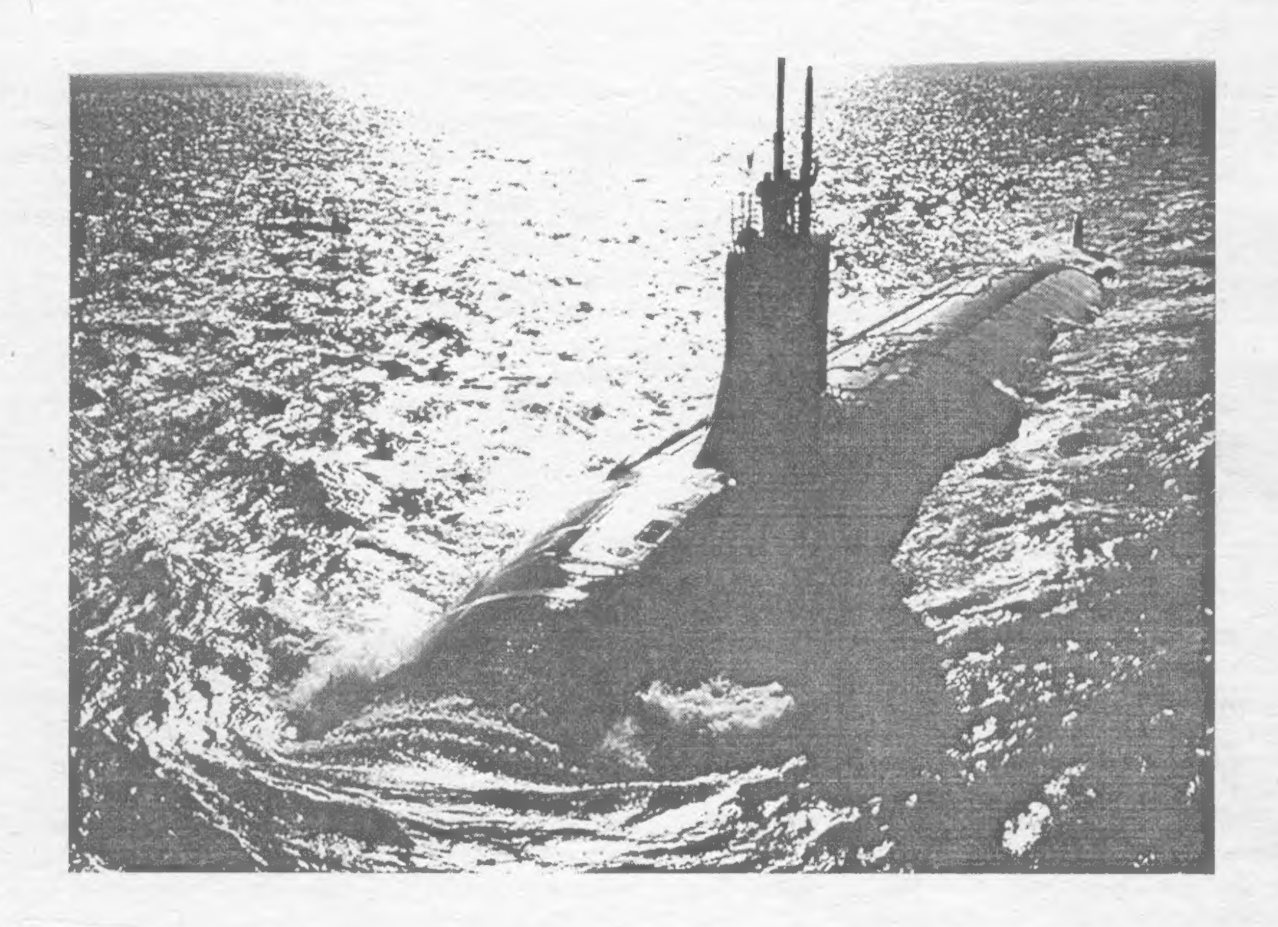
Ваша лодка – не жюльверновский «Наутилус», оружия на ней более чем достаточно.
Хотя использовать все, что имеется на борту одновременно, вы не сможете.
Torpedoes – активизировать торпеды и ловушки для торпед (4 торпеды одновременно на «Лос-Анджееосе», 5 – на «Альфе», 2 ловушки для торпед на «Лос-Анджелесе», 1 – на «Альфе»).
Missile – активизировать одну крылатую ракету.
Для активизации оружия вам нужно навести курсор на нужный индикатор, нажать на A и ждать, пока курсор не станет красным.
Назначение иконок **Launch** («пуск») и **Target** («цель») не требует комментариев.
Управлять выпущенными торпедами можно при помощи меню **Torpedo Control**:
Select – выбор торпеды
Direct – изменить курс выпущенной торпеды, указать ей новую цель
Search – поиск цели
Detonate – взорвать торпеду, если цель ускользнула, а других целей поблизости нет.

Перископный отсек

Сонар, конечно, штука хорошая, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А засекать цели визуально вы сможете при помощи перископа, более того – вы сможете точнее целиться. Иконки, связанные с прицеливанием и запуском торпед, вам уже знакомы, а чуть правее находится меню управления перископом:
Periscope Down/Up – убрать/поднять перископ (поднять перископ можно на глубине не более 20 футов).
Antenna Down/Up – убрать/поднять радиоантенну.
Periscope Rotation – повращать перископ
ESM Level – расстояние торпеды до выбранной вами цели.

Отсек, показывающий состояние лодки

Здесь вы видите общую схему лодки, разбитую на отсеки. Если в ходе боя отсек на схеме окрасился в красный цвет, значит он поврежден. Если повреждений набралось много – пора всплывать, а не то скоро пойдете на дно (потопить вас могут и в надводном положении, но так хоть у экипажа есть шансы уцелеть).



AEROBIZ SUPERSONIC

СВЕРХЗВУКОВОЙ АВИАБИЗНЕС

«Первым делом, первым делом самолеты, ну а девушки, а девушки потом». Эта строчка из старой песни вполне может стать вашим девизом, если вы полны решимости превратить небольшую авиакомпанию в мирового лидера по перевозке пассажиров.

1 игрок | Бизнес-игра | 56% Рейтинг



Управление

«Start» – в главном экране – карта выбора региона.

↑ — перемещение курсора вверх.
↓ — перемещение курсора вниз.
← — перемещение курсора влево.
→ – перемещение курсора вправо.
A — просмотр карты — информация о расстоянии от одного города до другого, подробная информация о любом городе.
B — отмена любого действия, возврат к предыдущему пункту меню.
C — подтверждение выбора пункта меню или пиктограммы.

Меню

В меню всего два пункта — «New Game» (Новая Игра) и «Continue» (Продолжить). Используя второй пункт, можно загрузить игру из одной или из другой позиции, в которых вы записывались ранее (если уже записывались). Восстановить сохраненную игру можно только отсюда.

Прохождение

Начав новую игру, вы должны будете выбрать один из сценариев, по которому будут развиваться события. Сценарии различаются временным отрезком, в котором вы будете действовать и, соответственно, меняются доступные самолеты, некоторые события и т.п. При любом сценарии у вас одни и те же требования, выполнение которых одним из участников приводит к его победе. Выбрав сценарий и подтвердив свой выбор, укажите уровень сложности, на котором вы желаете играть (от самого легкого — 1, до самого сложного – 5).
Следующее, что вы должны сделать — указать, сколько человек будет принимать участие в игре. В игре всегда участвуют четыре компании, поэтому если вы укажете одного человека, руководство другими возьмет на себя компьютер. Режим



«Demo» – людей нет вообще, и всеми компаниями руководит компьютер.
После этого выбирайте регион, в котором будет расположена ваша основная база. Вы можете выбрать любой из регионов планеты, но, например, из Африки очень трудно начинать – там слаборазвитые города, не дающие большой прибыли.
Выбрав регион, выбирайте город, в котором будет расположена ваша штаб-квартира. Для базового города вы можете выбрать только один из тех, которые окрашены в зеленый цвет. Остальные города слишком малы.
Выбрав город и подтвердив свой выбор, вы увидите, как компьютер распределит штаб-квартиры других участников. Он делает это случайно, поэтому не стоит начинать все заново и переносить свой штаб в один из выбранных компьютером городов – это бессмысленно.
Теперь перед вами появляется таблица, в которой указаны: названия авиакомпаний; кто ими руководит (Man – человек, Com – компьютер); названия городов, в которых находятся их штаб-квартиры; номер сценария и уровень сложности. Если хотите изменить название той или иной авиакомпании, отвечайте утвердительно на заданный вопрос, потом выбирайте компанию, название которой вас не устраивает, и меняйте его. Длина названия не может превышать семи символов. Чтобы поставить пробел, используйте символ «_», справа от цифры «9». Чтобы удалить неверно введенный символ, нажмите кнопку «B». Набрав все семь символов или выбрав надпись «End», вы закончите ввод. Чтобы выйти отсюда, выберите надпись «Exit».
Сама игра ведется в пошаговом режиме, то есть сначала свои действия выполняет одна компания, потом другая и т.д. Когда компьютерные компании совершают какие-либо действия, вы получаете соответствующие сообщения. Каждый ход условно равен трем месяцам игрового времени, то есть переговоры, которые требуют 6 месяцев, займут 2 хода. Последовательность компаний во время хода создается случайно, поэтому если вы действовали первым в первый ход, это не значит, что так будет всегда.
Для начала запомните несколько понятий, которые используются в игре и в описании:
Штаб-квартира – город, из которого вы начинаете игру. В самом этом городе и нескольких, расположенных поблизости, у вас уже есть свободные слоты.
Слот – количество мест в городе, которые вы можете использовать при создании авиалиний. Каждый слот позволяет назначить один вылет. Чем больше развит город, тем больше в нем слотов и тем больше вы можете их иметь, хотя нельзя единолично использовать все слоты города.
Хаб – региональный центр – своего рода штаб-квартира, расположенная в другом регионе. Он может быть создан только в развитом городе, помеченном на карте зеленым кружком. Именно из города, в котором расположен хаб (он отмечается желтым кружком), начинаются все авиалинии в этом регионе. Вы не можете иметь более одного хаба в каждом регионе и не можете иметь более одной авиалинии, связывающей два региона. Например, если вы имеете авиалинию Тунис – Лондон, которая связывает Африку и Европу, то нельзя создать еще одну авиалинию Тунис – Москва, которая тоже будет связывать эти же два региона.
Авиалиния – маршрут между двумя городами, по которому летают ваши самолеты. Любая авиалиния при создании автоматически начинается из штаб-квартиры или хаба. В зависимости от типа самолета, их количества на линии и расстояния между городами, может быть совершено определенное количество вылетов в неделю. Для ввода дополнительного вылета, используется один слот в городе, откуда начинается авиалиния и в городе, куда она проведена. По этой причине в штаб-квартире и всех хабах должно быть больше слотов, чем в других городах.
Недвижимость – это различные отели, рестораны, агентства путешествий и прочие предприятия, которые можно приобрести в городе. Недвижимость дает вам дополнительный доход, который, впрочем, не очень велик (возможно, даже, что вы будете больше терять денег, чем получать). В целом, наземный бизнес дает не очень много денег, даже если использовать рекламные кампании, и окупается медленно.
Сотрудники – у вас есть пять человек, которые могут выполнять различные поручения (покупать слоты, недвижимость, организовывать хабы и т.п.). Из этих пяти четыре занимаются покупками и один продажей. Когда сотрудник занимается каким-либо делом, его нельзя отозвать или изменить задание. Наведя курсор на занятого сотрудника, вы будете получать информацию о том, где и чем он занят и когда освободится. Свободные сотрудники помечены значком в нижнем правом углу портрета. Как именно давать им задания, подробно будет описано немного позже.
Основные понятия вы теперь знаете и можно приступать к описанию игрового экрана. Большую его часть занимает карта того региона, где вы расположили свою штаб-квартиру. Зелеными кружками на ней обозначены крупные города, белыми – второстепенные. Линиями разных цве-

тов показаны созданные в регионе авиалинии: черным цветом – ваши линии, дающие прибыль; красным – ваши же линии, но приносящие убытки; серым – линии ваших конкурентов. В начале игры ни одна из компаний не имеет авиалиний, но со временем на карте все будет ими пестреть. Рядом с кружком, обозначающим город, может стоять какое-либо число – это количество свободных слотов, которое у вас есть в этом городе. На старте у вас есть слоты в штаб-квартире и нескольких городах региона.

В нижней части экрана расположена информационная панель. Слева показана карта мира, на которой цветом вашей компании отмечены те регионы, в которые вы летаете. Над картой показывается текущая дата. Справа от карты нарисованы человечки – это ваши свободные сотрудники. Когда вы отправляете кого-то из них с заданием, он переносится на карту мира в соответствующий регион. Внизу, в одной строчке, показаны название вашей компании и ее текущая наличность, которую вы можете потратить на создание новых авиалиний, покупку самолетов и т.д. Над этой строкой расположены пиктограммы, которые подробно описаны немного ниже, а сейчас о том, какие действия вы можете выполнять на карте.

Можно узнать расстояние от одного города до другого, стоимость создания авиалинии между ними и получить точную информацию о городе. Находясь в главном экране, нажмите кнопку «А», и сможете перемещать курсор непосредственно по карте мира. Подведите его к тому городу, который вас интересует, и нажмите кнопку «С». Город будет обведен кружком. Если теперь вы подведете курсор к любому другому городу, то увидите расстояние, которое отделяет его от первого, и стоимость создания авиалинии между ними. Таким образом, можно оценивать расстояние даже между городами, находящимися в разных регионах. Выделив первый город, перейдите в нужный регион и подводите курсор к другому городу. Чтобы узнать подробную информацию о любом городе, выделите его и нажмите кнопку «С» еще раз. Информация о городе предоставляется следующая:

В левом верхнем углу показано название города и флаг страны, к которой он принадлежит. Ниже отображается население города в миллионах человек. Число справа от надписи «Econ» – экономическое развитие города. Число справа от надписи «Trsm» – уровень туризма. Значок справа от надписи «Rltns» означает отношение страны, в которой расположен город, к вашей авиакомпании. Картинки в центре – недвижимость, которую можно приобрести в этом городе. Еще ниже показано (через черточку) количество занятых слотов в этом городе и общее их количество. Правее слоты расписаны по компаниям: сверху – сколько слотов в этом городе используется компанией, снизу – сколько она их в этом городе имеет.

Вернусь немного назад и подробнее разберусь с показателями экономики и туризма, а также с количеством населения. Чем больше людей живет в городе, тем большее их число будет пользоваться самолетами, поэтому густонаселенные города выгоднее. Чем больше развита экономика, тем больший доход будут давать предприятия, связанные с транспортом и путешествиями. Наконец, чем больше развит туризм, тем больший доход дают предприятия, связанные с культурой и искусством. Само собой, не все так просто, есть другие зависимости, но я указал лишь основные. Иногда, в том или ином городе или целом регионе, может произойти туристический бум (резкий наплыв туристов). При этом показатели экономики и туризма повышаются до предела (100 единиц) и сильно возрастает количество желающих попасть в это место.

Отношение страны к вашей компании может находиться в одном из трех положений: два чело-





вечка пожимают друг другу руки – хорошее отношение; человечки стоят порознь – нейтральное отношение; и один человечек прогоняет другого – напряженное отношение. По идее, это должно оказывать воздействие на игру, но я не заметил особого влияния.

Если, находясь в главном экране, нажать кнопку «В», вам будет показана вся карта мира, на которой будут отмечены ваши авиалинии, хабы и штаб-квартира.

Теперь я поясню, зачем нужны пикто-граммы главного экрана (они описываются слева направо, сначала верхний ряд, потом нижний).

Левая пиктограмма верхнего ряда позволяет создать новую авиалинию. Начало линии – штаб-квартира, если это ваш родной регион, и хаб, если это другой регион. Вы указываете город, в который эта авиалиния будет проведена (при этом вам автоматически будет показано расстояние до этого города и стоимость создания авиалинии). Вы должны иметь хотя бы один слот в том городе, куда собираетесь провести авиалинию.

Указав город, вы должны будете выбрать модель самолетов, которые будут курсировать на этой авиалинии. Одновременно на линии можно использовать только одну модель. Самолет выбирается кнопками «з» и «и», при этом в список попадают все те модели, которые у вас есть (независимо, есть ли у вас свободные самолеты), за исключением тех, которые не имеют достаточной дальности полета.

Небольшое отступление, чтобы пояснить, какую информацию вы имеете о самолете. Максимальная дальность полета (число в строчке «Mile»); количество пассажирских мест (число во второй строчке); количество уже используемых вами самолетов (левое число в нижней строчке) и количество самолетов, которые еще есть в резерве (правое число в нижней строчке). Числа во второй снизу строчке, вероятно, дают информацию о том, каковы расходы на заправку и ремонт этой модели самолетов, но проверить это не удалось.

Выбрав подходящую модель, укажите, сколько самолетов будет летать на этой линии. Чем больше самолетов, тем больше вылетов вы сможете назначить, но больше и расходов на их содержание. В большинстве случаев достаточно одного самолета, в крайнем случае, потом можно будет добавить еще.

Назначая количество самолетов, вы уже можете видеть некоторую полезную информацию. Вверху окна показаны названия городов, между которыми создается авиалиния. Между ними показано расстояние от одного города до другого. Под названием города показано количество слотов, которым вы располагаете в этом городе. Число слева от линии – сколько слотов уже занято, число справа от линии – сколько ваших слотов в этом городе всего. Некоторая другая информация появится немного позже.

Назначив количество самолетов на линию, вы должны указать, сколько вылетов в неделю будет производиться. Это число не может быть менее одного, а максимальное зависит от двух параметров: количества свободных слотов в обоих городах и количества вылетов, которые при таком расстоянии может выполнить самолет. На маленьком расстоянии даже небольшой самолет сможет летать по 5-6 раз в неделю. А при создании межрегиональных рейсов большой самолет делает 1-2 вылета, не больше. Вот в этом случае можно выставлять не один, а два-три самолета. Задаваемое число вылетов отображается в строке «Flts».

Следующее, что вы определяете – стоимость билетов на своей авиалинии. Она высчитывается автоматически, исходя из расстояния между городами, но вы можете изменять ее в диапазоне от -50% до +50%. Само собой, чем дороже билеты, тем выше прибыль, но меньше пассажиров. Текущая цена и процент ее изменения показаны в строке «Fare».

Выполнив все эти действия, вам останется подтвердить свое желание открыть линию, и все. Если вам надо открыть межрегиональную линию, то, нажав пиктограмму и выбирая город, нажмите кнопку «Start», выберите нужный регион и выбирайте город в новом регионе. В остальном, все условия и действия ничем не отличаются.

Вторая пиктограмма главного экрана. Она позволяет вам изменять условия на уже существующих маршрутах. Выбрав ее, вы сможете кнопками «й» и «к» перебирать авиалинии, существующие в том регионе, где установлена карта (включая межрегиональные, которые начинаются отсюда). При этом вы видите: названия городов, между которыми проложена линия; расстояние между этими городами; модель и количество самолетов, которые здесь задействованы.

В графе «Sales» показан общий доход от этой линии. Если зеленая полоса под числом длиннее, чем красная, то линия прибыльная. Если красная линия длиннее, вы несете убытки. Чем больше разница между размером красной и зеленой линий, тем больше прибыль или расход.

В графе «Load» показана процентная за-груженность линии. Если здесь стоит 100%, значит, самолеты не справляются с количеством пассажиров, желающих воспользоваться этим рейсом. Увеличьте количество вылетов или поднимите цены на билеты и загруженность уменьшится.

С графами «Fare» и «Flts» вы уже знакомы – это стоимость билетов с учетом набавленной или сниженной стоимости и количество вылетов, совершаемое самолетами.

Под названием городов также может появляться один из специальных значков. Надпись «New» означает, что эта авиалиния создана в этот ход и на ней еще не было сделано ни одного вылета. Две стрелки, указывающие в разные стороны, означают, что в этот ход вы уже вносили изменения в работу этой линии. Крестик означает, что действие этой авиалинии приостановлено и вылеты не производятся.

Нажав кнопку «С», вы сможете внести изменения в выбранную линию. Информация, показываемая при этом, ничем не отличается от предыдущей (только показано количество слотов в обоих городах). Пикто-грамма с надписью «Susp» позволяет приостановить работу авиалинии, что может быть полезно, если в данный момент эта линия не приносит доходов (например, в пункте назначения идет война).

Пиктограмма с надписью «Close» позволяет совсем закрыть авиалинию. Это может понадобиться, если линия убыточная и никакие усилия не позволяют исправить положение, или вам срочно нужны деньги. Закрывая линию, вы получаете обратно половину тех денег, которые вложили в ее открытие, и можете использовать снятые с нее самолеты по своему усмотрению. Учтите, что если вы закрываете межрегиональную авиалинию, на другом конце которой уже построен хаб, то вы автоматически закроете и те линии, которые проложены от него.

Под пиктограммой с надписью «Model» указана модель самолетов, которые используются на этой авиалинии. Нажав кнопку «С», вы получите подробную информацию об этой модели самолетов, а также сможете изменить ее, нажимая кнопки «з» или «и». Смена модели самолета в основном нужна тогда, когда назначен слишком большой (или слишком маленький) самолет. Если вы не можете справиться с перегрузкой, поставьте более вместительный самолет, который за то же количество вылетов перевезет больше пассажиров.

С помощью пиктограммы «Planes» вы можете изменить количество самолетов, которое используется на линии. От этого зависит максимальное число вылетов, которое вы сможете назначить.

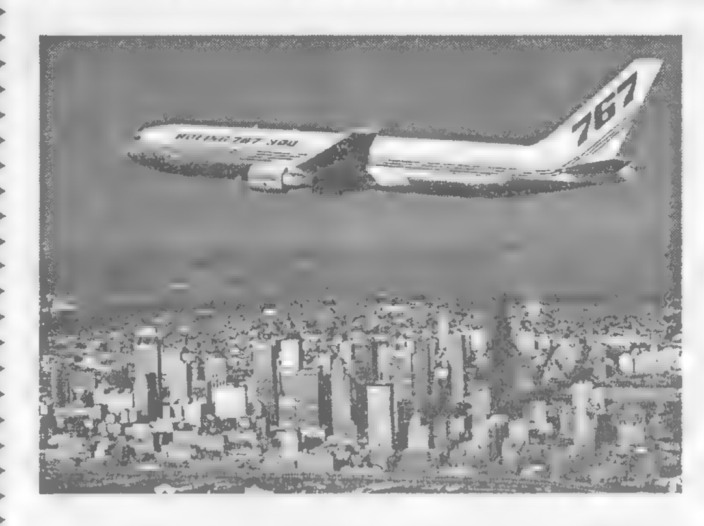
Пиктограмма «Flts» позволяет изменить количество вылетов. Уменьшайте это число, если загрузка линии слишком низка (85% и ниже).

Пиктограмма «Fare» позволяет изменить стоимость билетов на линии. Понижая цены, вы привлекаете пассажиров и увеличиваете их число, но теряете доход от цены билетов.

Последняя пиктограмма, «Set», позволяет подтвердить внесенные изменения и вернуться к просмотру других авиалиний.

Третья пиктограмма главного экрана. Она необходима для приобретения новых слотов и избавления от излишков уже имеющихся. Выбрав эту пиктограмму, укажите сотрудника, который будет заниматься этим делом. После этого укажите





на карте город, в котором он будет приобретать дополнительные слоты. Затем определите, сколько слотов он должен приобрести. После этого он сообщит вам, сколько времени займут переговоры. В родном городе вы приобретаете слоты за три месяца (один ход), но в других городах переговоры могут занять до двенадцати месяцев (четыре хода). Приобретаются слоты бесплатно, но за один раз можно приобрести ограниченное количество. Кроме того, каждый имеющийся в вашем распоряжении слот в любом городе требует содержания в размере 5,000$ каждый ход.

Чтобы избавиться от лишних слотов в каком-либо городе, выберите портрет сотрудника, расположенный отдельно. Затем укажите, в каком городе вы желаете уменьшить количество доступных вам слотов и их точное число. Подтвердив свое желание, вы немедленно избавитесь от них.

Следующая пиктограмма позволит вам купить или продать самолеты разных моделей. Выбрав ее, вы должны будете выбрать производителя. Доступные производители и модели самолетов зависят от сценария и времени, которое уже прошло. Есть одна тонкость для тех, кто создал свою штаб-квартиру в Советском Союзе времен холодной войны. Они не могут приобретать самолеты западных стран и вынуждены обходиться отечественными моделями.

Итак, выбрав производителя, выбирайте кнопками «й» и «к» модель, которая вам нужна. В самом низу отображается ее стоимость. По ходу игры могут появляться новые модели или наоборот – старые будут сниматься с производства, так что следите за сообщениями. Также со временем может меняться стоимость уже существующих моделей.

Выбрав модель, укажите количество самолетов, которое желаете приобрести. Купить можно столько самолетов, на сколько у вас хватает денег, но не более десяти самолетов одной модели за один ход. Подтвердив свой выбор, вы получите заказанные самолеты на следующий ход.

Чтобы продать ненужный самолет, выберите значок желтого цвета, без буквы. Далее укажите модель и количество самолетов, которые желаете продать. Самолеты будут у вас изъяты, а вы незамедлительно получите деньги.

Пятая слева пиктограмма главного экрана. Здесь можно изменить суммы, которые вы затрачиваете на ремонт самолетов, рекламу и обслуживание пассажиров. На мой взгляд, это не имеет большого смысла – я всегда держал все на максимуме, как это установлено изначально. Попытка сэкономить на ремонте может обернуться катастрофой и кого потом затащишь на ваши самолеты?

Правая пиктограмма верхнего ряда. С ее помощью вы можете приобретать и продавать недвижимость. Все происходит так же, как при покупке слотов – выбирайте свободного сотрудника и посылайте в город за покупками. Стоимость различных предприятий может очень существенно различаться в разных городах и время переговоров всегда составляет три месяца. Чтобы продать предприятие, выбирайте отдельно расположенного сотрудника, указывайте, что желаете продать, и подтверждайте свой выбор. Деньги вы получите сразу же.

Левая пиктограмма нижнего ряда. Используя ее, вы сможете создавать хабы в других регионах. Чтобы создать хаб, вы должны иметь авиалинию, проведенную в другой регион. Имея ее, перейдите в нужный регион и используйте пиктограмму создания хаба. Укажите сотрудника, который займется обустройством вашего представительства. Хаб будет создан в том городе, куда вы провели авиалинию, и это займет три месяца. На создание хаба нужна некоторая сумма денег, кроме того, содержание каждого хаба тоже требует финансовых затрат. После создания хаба вы можете открывать новые авиалинии, связывающие его с любыми городами этого региона или крупными городами другого региона.

Вторая кнопка нижнего ряда. Она используется для начала рекламной кампании, прославляющей ваш наземный бизнес. Кампания действует на всей территории одного региона и может рекламировать одно из трех направлений бизнеса – культуру, транспортную сеть или отдых и спорт. Выбирайте сотрудника, который займется рекламной кампанией, затем выбирайте, какое направление будете рекламировать (если у вас нет предприятий какого-либо направления, вы не сможете его рекламировать), а потом указывайте, сколько денег потратите на кампанию. Чем больше денег вложите, тем выше вероятность успеха. О результатах этого мероприятия вам сообщат немного позже. Если он имел успех, то доход от недвижимости вырастет, а своего сотрудника вы сможете использовать только через год – реклама дело хлопотное и на кампанию уходит двенадцать месяцев. Если кампания провалилась, то сотрудник освободится сразу, но деньги, вложенные в нее, вы просто потеряете.

Следующая пиктограмма главного экрана позволяет вам провести совещание с сотрудниками. Если вы согласитесь на проведение полного совещания, то выслушаете их рекомендации по всем вопросам. Если же вас интересует их мнение только по одному какому-то вопросу, то откажитесь от полного совещания, и сможете выбрать интересующий вас раздел в появившемся меню. Вы можете узнавать мнение сотрудников о том, какие новые авиалинии было бы хорошо

открыть, какие изменения внести в уже существующие, а также сможете проконсультироваться по вопросам своей недвижимости и самолетов. Четвертая пиктограмма нижнего ряда выведет вас в новый набор пиктограмм, поскольку позволяет получить подробную информацию о своей (и не только) авиакомпании. Чтобы узнать состояние дел конкурента, нажимайте кнопки «й» или «к» и, соответственно, будет изменяться название компании.

Первая пиктограмма этого набора позволяет вам получить информацию обо всех маршрутах, которые созданы компанией. В самом низу выводится их общее количество, а вверху показан список из четырех маршрутов. Перемещая курсор вверх или вниз, вы можете прокручивать список, а нажав кнопку «С», получить более подробную информацию. Все остальное понятно и так, замечу только, что более темным цветом выделены межрегиональные авиалинии.

Вторая пиктограмма позволяет вам выяснить, чем занимаются ваши сотрудники или сотрудники конкурентов.

Третья пиктограмма предоставляет информацию о самолетах авиакомпании: модель, сколько штук уже летает, сколько есть в запасе, сколько заказано. Нажатие кнопки «С» позволяет получить подробную информацию о конкретной модели самолета.

Четвертая пиктограмма детально описывает бюджет компании за прошедший квартал. Здесь указаны доходы от авиалиний и расходы на них; доходы и расходы наземного бизнеса; расходы на содержание хабов, слотов, ремонт самолетов, рекламу и т.д. По непонятной причине, чтобы точно узнать чистую прибыль за квартал, вам придется считать ее вручную – итоговый баланс отсутствует.

Пятая пиктограмма дает информацию о недвижимости компании. Вы можете выбирать кнопками «й» и «к» различные регионы, а кнопками «з» и «и», различные отрасли. Число под картинкой указывает количество предприятий этой отрасли в этом регионе, которые принадлежат компании. Нажав кнопку «С», вы можете получить список предприятий с указанием города, в котором они расположены, и текущей стоимости. Выбрав какое-либо предприятие, вы можете получить детальную информацию о нем: доход;





расход; прибыль (или убытки); цена, за которую предприятие было куплено, и его текущая цена. Последняя пиктограмма в этом ряду позволит вам еще раз узнать условия победы и просмотреть региональные рейтинги всех компаний на текущий момент (более подробно об этом написано ниже).

Предпоследняя пиктограмма нижнего ряда главного экрана. Это игровые опции, которые не нуждаются в подробном описании – все вполне понятно и так.

Правая пиктограмма нижнего ряда – завершение хода и передача его другому игроку.

Теперь вы имеете представление об игре и знаете, как выполнять в ней те или иные действия. Осталось добавить несколько слов о тех вещах, которые до сего момента оставались «за бортом».

После того, как все четыре компании завершат свои действия, будет подведен итог за прошедший квартал, но сначала могут появиться сообщения о каких-нибудь событиях. Они делятся на стандартные и случайные. К случайным относятся аварийные посадки, плохая погода, крушения и т. п. К стандартным относятся широко известные события, такие, как начало Ирано-Иракского конфликта, начало перестройки в России, начало Олимпийских игр и т.п. Вполне возможно, что ничего вообще не произойдет, тогда игра перейдет к следующему этапу.

На экран будет последовательно выводиться статистика перевозок пассажиров за прошедший квартал. Отдельно выводятся межрегиональные перевозки и перевозки внутри каждого региона.

После этого будет показан квартальный отчет по всем компаниям: число справа – общий доход. Красно-зеленая полоса – соотношение дохода и расхода. Условно нарисованные человечки – примерное количество перевезенных пассажиров. Число под названием компании – количество городов, в которые проведены авиалинии (штаб-квартира тоже засчитывается, то есть не меньше одного города). Разноцветные прямоугольники, обозначающие города – красный цвет означает штаб-квартиру, желтый – наличие хаба в городе, зеленый – крупный город, розовый – маленький город.

Следующая таблица показывает общее количество пассажиров, перевезенных каждой компанией в разных регионах (межрегиональные перевозки тут не показаны) за текущий год. Для победы компания, в частности, должна перевозить больше всех пассажиров в шести регионах из семи (то есть занимать верхнюю строчку в шести регионах). В выведенных в столбик названиях компаний наиболее высокую позицию занимает та компания, которая ближе других к победе (что зачастую не соответствует истине).

После этой таблицы вас ждет новый квартал и новый ход, в котором очередность ходов компаний изменяется. Перед началом своего хода вы получаете краткую статистику того, какой по счету ваша компания является в разных регионах по количеству перевезенных пассажиров. Потом возможно появление различных сообщений, таких, как предложение купить самолеты за полцены или просьба помочь деньгами какой-либо стране. Помощь улучшает отношение этой страны к вашей компании, но, как правило, обходится очень дорого.

Заключение

Я специально не стал переводить многочисленные сообщения этой игры и давать детальные инструкции. Перевод всех текстов, которые могут появиться, занял бы еще страниц 15, а детальные инструкции и указание, например, самых прибыльных авиалиний, только помешает игроку найти что-то свое, более удачное. Используя это описание, вы легко сможете разобраться в игре и начать ее, но стратегию для достижения победы вам придется вырабатывать самим. Очень желательно знание английского языка – тогда играть становится проще. Однако большинство сообщений будет оставаться на экране, пока вы не нажмете какую-нибудь кнопку, поэтому можно пользоваться словарем.



2 Зак. 376

ALIEN 3

ЧУЖОЙ 3

Игра создана по мотивам широко известного одноименного фильма. Вряд ли найдется человек, который не смотрел этот культовый фильм или хотя бы не слышал о нем, и не представляет себе его сюжет. Игра, в своих основных сюжетных линиях, полностью копирует идею фильма, не менее сильно держит вас в цепких лапах напряженности и заставляет судорожно жать на кнопки. Пальцы дергаются и не реагируют на нервные импульсы даже после первого прохождения, второго и далее. Очень, знаете ли, напрягает, когда на вас скачет огромное инопланетное чудовище, а возможности игры не позволяют быть особо расторопным.

Отважная лейтенант Рипли, завоевав миру свободу в предыдущих двух сериях, в силу наличия немалого опыта в этом деле, отправлена (по собственному согласию, кстати) на инопланетную тюрьму землян FURU 161, с которой потеряна связь. Как предполагает командование, ничего особенного там не случилось, но, на всякий случай, лучше послать туда Рипли (вдруг что серьезное?). Прилетев на планету-тюрьму, она находит ее опустошенной, вместо заключенных – какие-то жуткие коконы, и толпу рыскающих по станции монстров. Рипли с ходу берется за освобождение первых и уничтожение вторых, не подозревая, во что ввязалась – ведь в финале ей предстоит встретиться с главным Чужим, породившим остальных.





Меню игры

Заглавие игры содержит два входа – собственно загрузка игры и вход в окно опций. В OPTIONS можно установить такие параметры, как количество жизней (попыток), уровень сложности (легкий, нормальный, трудный), кнопки управления, музыкальное сопровождение, а также прослушать те звуки, которые будут услышаны вами по мере прохождения игры.

tries – количество попыток от 1 до 9

difficulty – уровень сложности (normal – нормальный, easy – легкий, hard – трудный)

control – установка кнопок джойстика (select – переключение оружия, fire – стрельба, jump – прыжки)

music – прослушивание звуков игры
sound – установка музыкального сопровождения

Меню экрана

Это меню показывает основные параметры и свойства игры и героя. Левый верхний угол содержит сведения о количестве набранных очков, вверху посередине экрана в нижней строке – время, за которое нужно спасти всех пленных в этом эпизоде, под ним – количество пленных. В правом верхнем углу находится радар, показывающий, по мере приближения, коконы, в которые замурованы пленные. Полоса ENERGY в правом нижнем углу отображает количество энергии, которой обладает Рипли, а оконце в левом нижнем углу – установленное оружие и количество боеприпасов к нему.

Управление

Кнопка А – перестановка оружия;
Кнопка В – стрельба;
Кнопка С – прыжки;
↑/↓ – передвижение по лестницам в бункерах и вентиляционных шахтах, передвижение на лифтах и подъемниках;
↑ – открытие дверей.

Прохождение

На каждом этапе лейтенанту Рипли отводится определенное количество времени для его прохождения, в течение которого нужно отыскать всех пленных, заключенных в коконы в этом эпизоде. После того, как все они будут собраны, нужно отыскать выход из эпизода, спрятанный, по обыкновению, в самом дальнем углу хитросплетений бункеров и вентиляционных шахт. Лишь тогда, когда вы освободите всех пленных на этом этапе, дверь переходного шлюза откроется.
Для осуществления миссии Рипли получает в начале каждой зоны (состоящей из нескольких этапов) боеприпасы к оружию:
огнемет – 80;
ружье с разрывными патронами – 50;
гранаты – 40;
автомат – 99.
На протяжении игры быстрее всего расходуются боеприпасы к автомату (2-3 патрона за очередь – одно нажатие кнопки) и огнемету (3-4), поэтому старайтесь равномерно использовать их. Разрывные патроны, напротив, расходуются медленно, но и используются соответственно, ими лучше стрелять с расстояния. К тому же всегда имейте в запасе несколько разрывных патронов для открывания дверей. Гранаты более всего пригодятся в вентиляционных шахтах и на лестницах. Не стесняйтесь подбирать недалеко лежащие от вас аптечки, патроны и батареи к радару.
Вред герою наносят толпы чужих (чаще всего они ходят по одному на примерно равном расстоянии, но на последующих уровнях не редки будут встречи сразу с двумя, а то и тремя монстрами), внезапно набрасывающихся на Рипли, падающих с потолка и вылезающих из-под пола, но, кроме этого, лейтенант гибнет от падения на лопасти вентилятора или просто с большой высоты.

Уровень 1. Подземные бункеры

Эпизод 1: Mission (Задание)

Игра начинается на поверхности планеты, но продолжается это недолго – основная бойня развяжется под землей; ваша задача – найти и освободить пленников. Пройдя буквально несколько шагов вперед по поверхности, вы встретите первого врага, поэтому не расслабляйтесь, а, понемногу проходя вперед, простреливайте расстояние впереди себя разрывными патронами (выстрелите один и бегите за ним, потом опять). Все, что вам нужно здесь (наверху) сделать – собрать боеприпасы и батарейки (как только вы подойдете к ним, чтобы взять, появится чужой). Забрав три приза, спускайтесь по лестнице вниз до тех пор, пока не встанете на платформу. Под ней, хотя вы их не видите, ездят два подъемника. Подойдя к левому краю, спрыгните вниз по прямой, чтобы не промахнуться, иначе разобьетесь. На платформе доедете до нижней границы, спрыгните вправо и лишь после того уничтожьте двух врагов, бегающих возле. Затем откройте или разбейте дверь слева, поднимитесь наверх – там найдете боекомплект патронов, аптечку и первого пленника. Спустившись и пройдя направо, в углу бункера найдете второго, а когда подниметесь на втором подъемнике вверх – третьего. За ним дверь, открыть которую можно лишь с помощью разрывных патронов. Когда вы перепрыгнете три ямы, сможете войти в вентиляционную шахту. Там двигайтесь по первой развилке вверх, но будьте осторожны! Внезапно на вас выскочит чужой, и спасти от него сможет лишь заблаговременное простреливание тоннеля. Поднимитесь наверх и направо – попадете в другой бункер, где на вас нападет тварь, вылезшая из-под пола (лучше сразу сесть и стрелять из автомата). После ступайте наверх и найдите на поверхности еще один вход под землю. Спустившись туда, найдете пленника. Освободив его, возвращайтесь в покинутый бункер, входите в вентиляционную шахту и заползайте в бункер этажом ниже. Освободив пленника, не спешите спрыгивать вниз; подойдите к краю выступа и выстрелите разрывным патроном вперед, а потом прыгайте как можно дальше вправо. После освобождения очередного пленника (всего останется найти еще двоих) скатитесь по наклонной плоскости вниз и спуститесь в бункер, где встретите двух тварей и оставшихся пленников. Теперь проход в шлюз открыт – смело ступайте направо и принимайтесь за следующий этап.

Эпизод 2: Mission (Задание)

Когда заставка исчезнет, не ждите, пока рассеется темнота, и нажимайте ↓/В – сразу после загрузки вас будет поджидать чужой. Кроме него, в комнате сидит еще один, но о нем вы узнаете, если только дойдете до противоположного ее



конца. В левой стене комнаты есть потайной проход в небольшую комнатку с призами и чужим на потолке. Чтобы попасть туда, нужно просто перепрыгнуть невидимую ступеньку. Стоя на ней, убейте врага и лишь потом спускайтесь за предметами. Затем спуститесь в комнату ниже за пленником, из нее поднимитесь по лестнице наверх, но не выходите из люка преждевременно. Подождите, пока чужой окажется над вами, и расстреляйте его. Пройдите влево и возьмите два предмета, не поднимаясь по крайней лестнице. Чтобы попасть наверх, нужно подниматься по предыдущей, и тогда вам не придется напрасно погибать на лопастях вентилятора. Поднимитесь еще раз на две комнаты вверх и пройдите налево, где, после того как убьете двух тварей, найдете пленника. Затем идите направо, после подъема в верхнюю комнату и поездки на платформе освободите еще одного, возвращайтесь назад и возле первого провала в перекрытиях спуститесь вниз, освободите последнего пленника. Стоя на этом месте, легко увидеть отверстие вентиляционного люка: возле него лежат две ярко-синие батареи радара. Попав в шахту, можете сначала пройти немного вперед, чтобы взять в небольшой комнате предметы, но дальше нее не заходите, иначе на вас нападет чужой. Спускайтесь вниз, не забывая бросать под себя гранаты, и ползите влево и вниз – за темнотой найдете еще одну комнату с открытым переходным шлюзом.

Эпизод 3: Mission (Задание)

На этом этапе нужно освободить всего лишь пять узников, но избыток времени полностью компенсируется запутанностью поисков переходного шлюза и обилием монстров.

Одного из узников вы увидите сразу после загрузки игры, но не спешите его освобождать: не всякое добро может быть вознаграждено. Пусть первый станет одним из последних. Поднимитесь наверх и зайдите в следующий люк. В первой же комнате вы найдете пленника, тогда поднимитесь наверх и зайдите в следующий люк. Спуститесь на две комнаты вниз, спасите пленника, зайдите в соседнюю комнату и по выступам доберитесь до ее правого угла. Там найдете еще одного, затем возвращайтесь на поверхность и ступайте к первому люку, где оставили пленника. Спуститесь и спасите его, пройдите направо, перепрыгивая ямы с вентиляторами на дне, и опять спускайтесь вниз, пока не попадете в вентиляционную шахту. В шахте двигайтесь вниз до дна, потом направо – вы попадете в большую комнату с двумя подъемниками. Станьте на левый край последнего подъемника и, только когда он довезет вас до потолка, спрыгивайте на выступ платформы. Если вы станете посередине платформы, либо попытаетесь спрыгнуть с нее до достижения потолка, на вас свалится чужеродная тварь. Пройдя до следующего отверстия вентиляционной шахты, полезайте в него и не делайте до этого ничего, так как на потолке комнаты притаились враги, и малейшее ваше лишнее движение (прыжок, например) спугнет их. В шахте, опять же, лезьте вниз до развилки двух дорог, в конце каждой из которых обозначен вход в комнату. В левой комнате найдете оружие, правая же – переходной шлюз.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель)

Да, это босс. А вы думали, все так просто? Эта огромная тварь на двух ногах даст вам понять, что нет. Основная стратегия в борьбе с ней – сделать

в ее направлении как можно больше выстрелов и не попасть под слизь, разбрасываемую ею. В самый критический момент, если вы, конечно, до него доживете, на пол упадет аптечка, и вы сможете подкрепить свое здоровье. Кроме того, падает на пол и оружие.
В поединке с Хранителем используйте разрывные пули – они наносят наибольший урон врагу.

Уровень 2. Административные блоки

Эпизод 1: Mission (Задание) 6:00 =9

По всей видимости, уровень составляют административные блоки, ранее предназначавшиеся для проживания начальства и обслуживающего персонала. Теперь это арена сведения кровавых счетов между Рипли и чужими. Вокруг развешаны туши убитых животных, по стенам – кровавые подтеки, мерзкие твари выпрыгивают и выходят из самых неожиданных мест. Из врагов добавляются личинки, выпрыгивающие из коконов и способные отобрать у вас всю жизнь.
По сравнению с предыдущим уровнем, начало выглядит более впечатляющим: у вас всего пять минут на то, чтобы разыскать аж целых девять пленников и выход. Времени как раз только на это и хватает. В принципе, ни на что большее оно и не понадобится – все предметы лежат по пути следования, а потайных комнат нет (по крайней мере, в поле зрения, на более серьезные изыски время тратить жаль).
Начинаем игру в верхней левой комнате эпизода, где уже есть один пленник и две аптечки, но начало игры только выглядит заманчиво легким. Освободите пленника и попытайтесь перепрыгнуть одну из аптечек – в критический момент на обратном пути ее можно будет взять. Спускайтесь в находящуюся ниже комнату и, как только сойдете с лестницы, вдавливайте кнопку огня, чтобы убить появившегося справа врага. Пройдя через комнату, поднимитесь наверх к наклонной платформе, но не вздумайте съезжать по ней – это причинит героине вред. Не повредиться можно, если прыгнуть вниз. Дойдите до правого угла комнаты и поднимитесь вверх на лифте. Вверху притаился чужой, но если вы не сделаете лишних движений, он не появится, пока Рипли не спустится по лестнице вниз за пленником. Но и тогда его не нужно опасаться, так как он удалится в противоположную от вас сторону и спрыгнет вниз, где вы его уже не увидите. Вернитесь обратно на лифт и с него прыгайте влево, на платформу, осуществив прыжок с самого края. Вы окажетесь на полу рядом с наклонным спуском. Если не повезет и Рипли съедет с горки, придется трюк повторить. На этом месте дождитесь другого лифта, поднимитесь на небольшую платформу слева и осуществите еще один прыжок в том же направлении. Теперь вы достигли лестничного спуска. Двигайтесь вниз до упора и полезайте в вентиляционную шахту. После входа в очередную комнату спуститесь сначала вниз, в левую комнату, за пленником, затем пройдите в большую комнату справа, где поднимитесь на лифте до вентиляционного отверстия и войдите в него. Путь вверх ведет к еще одному пленнику, путь вниз ведет к приближающейся победе. Пройдя длинный коридор с помощью открытия дверок (кнопка ↑ рядом с пультом), поднимитесь наверх, но не спешите вылезать сразу на поверхность – там появится чужой. Убейте его и пройдите влево, где с помощью подъемника поднимитесь сначала на верхнюю правую платформу (два пленника), затем посетите нижнюю правую с помощью вертикально передвигающейся платформы (один пленник) и двигайтесь вправо. К этому времени у вас должна остаться в запасе примерно минута при недостаче одного пленника. В правом углу поднимитесь по лестнице. Вверху найдете последнего пленника и выход.

Эпизод 2: Mayhem (Разгром) :00 = 0

Уровень весьма упрощен тем, что здесь не нужно искать пленников. «Mayhem» специально предназначен для того, чтобы набрать недостающее оружие. Вы, конечно, можете с этой целью побродить по его этажам; для простейшего же прохождения предлагаю следующую схему.
Появившись на верхнем этаже, пройдите его до конца и спуститесь на лифте на два этажа ниже, затем спуститесь по лестнице в комнату этажом ниже и опять езжайте на лифте, теперь уже до упора вниз, где по лестнице спуститесь вниз и сразу же напоритесь на двух тварей. Убив их, идите дальше и лезьте в вентиляционный люк, по которому попадете в комнату-коридор, перегороженную дверью. За дверкой мечется чужой. Как только он разобьет головой дверь, убейте его и идите дальше.

Эпизод 3: Mission (Задание)

Начинается в квадратной комнате. Аптечку, что лежит рядом, лучше оставить про запас – сейчас она все равно не нужна. Первый из двенадцати пленников находится во второй на вашем пути комнате, в левом углу, среди коконов чужих. После его освобождения двигайтесь влево до края платформы, перепрыгните на небольшой уступ и, обождав несколько мгновений, спрыгивайте влево вниз – враг уйдет, и вы беспрепятственно спуститесь за нужным вам пленником. Не соблазняйтесь на манящее вентиляционное отверстие – это всего лишь ловушка для вашего времени. Поднимайтесь наверх и идите в правый угол большой комнаты, где будет лестница. Поднявшись по ней наверх, вы тайным путем достигнете еще одного пленника. Без этого вам пришлось бы терять много времени на обход платформ. Освободив пленника, пройдите налево и спуститесь к той же лестнице, по которой, на этот раз, двигайтесь вниз. Первое помещение, которое вы встретите на своем пути – место перехода в следующий эпизод; вам оно пока что не грозит – сначала нужно собрать оставшихся восемь заключенных. Спуститесь по лестнице до самого дна, где увидите две закрытые двери. Правая ведет к пленнику, левая позволяет, после борьбы с несколькими тварями, взять две аптечки и патроны к автомату (комнаты замаски-



рованы, и пройти в них можно, если перепрыгнуть невидимую ступеньку). Сделав это, поднимайтесь в вышестоящую комнату и идите налево, где будет еще одна лестница, выводящая в комнату с двумя пленниками и лестницей вниз. После ее прохождения вам предстоит самое сложное, на мой взгляд, испытание на этом эпизоде. Вы попадете в большую комнату, состоящую из шести основных отсеков, частично связанных между собой. По одному пленнику находится в левом среднем и верхнем отсеке, один в правом верхнем, и один пленник находится в нижнем левом, но чтобы попасть туда, вам нужно постараться поймать момент и пересесть на горизонтально двигающуюся платформу. После того, как вы освободили последнего пленника, на вертикальном лифте возвращайтесь в среднюю правую нишу и двигайтесь по направлению к переходному шлюзу по маршруту: вверх – вперед – вниз – вперед – вверх – вперед. Перепрыгнув две ямы, вы окажетесь возле места отправления.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель) 2:30 =

По своей сути, полностью повторяет первого Хранителя, с той лишь разницей, что имеет гораздо больше жизненной энергии. Чтобы хоть как-то обезопасить себя от его нападений, находитесь под какой-либо из двух платформ, и лучше всего в сидячем положении, периодически меняя расположение героини на один-два шага вперед или назад. Когда чудовище будет вне поля вашего зрения, сидите под самым краем платформы, когда же оно запрыгнет наверх, отойдите немного назад, чтобы при прыжке Хранитель не задел Рипли. Идеальным вариантом оружия будет винтовка с разрывными патронами, но подойдет также и огнемет. Последний наносит сильный вред врагу, но действует на небольшом расстоянии. Не забывайте во время боя подбирать падающие сверху аптечки и боеприпасы, иначе погибнете раньше босса. В целом он несложный, нужно лишь немного сноровки и умения.

Уровень 3. Электростанция

Эпизод 1: Mission (Задание) 3:30 = 12

Видимо, программисты решили подшутить над своими игроками. Игра упрощается до невозможного: несмотря на то, что количество пленников, которых необходимо освободить, не изменилось, прибавилось целых тридцать секунд времени. Не смущают даже невообразимые просторы эпизодов, ведь они проходятся на одном дыхании! Пленников чаще всего даже не приходится искать – они видны сразу. Честно говоря, первый эпизод даже не замечаешь, как проскакиваешь – всего-то пройтись по этажам станции. Затрудняет игру только увеличившаяся сила монстров – многие из них даже разрывными патронами убиваются лишь со второго раза. Но, в общем, радует глаз сменившаяся обстановка.

Итак, загрузка эпизода происходит почти на верхнем этаже полуразрушенной электростанции. Как всегда, пробраться нужно в самый отдаленный уголок здания.

Первая же лестница наверх ведет к призам – аптечке и топливу для огнемета. Там же сидят два злобных монстра, готовых разорвать Рипли на куски. Скорее всего, туда ходить не стоит.

Тогда – вперед, навстречу другим, не менее ужасным монстрам.
Пройдя по этажу, на котором стоите, до последней лестницы, вы сможете подняться вверх и освободить первого пленника. Если спуститесь вниз по другой лестнице, найдете два боекомплекта патронов к автомату. Возвращайтесь к самой первой лестнице и спускайтесь по ней. Дойдя до платформы в оранжевую полоску, станьте и нажмите ↓ – это новая ипостась уже известного вам по предыдущим эпизодам лифта. С помощью лифта и лестниц спуститесь как можно ниже, пока не окажетесь перед дверью направо. Там вы освободите второго пленника и поднимитесь на лифте на правую сторону постройки. Поднимитесь в верхние комнаты и найдите там двух пленников, затем спускайтесь назад. На первом этаже постройки спуститесь на лифте вниз, и в первой комнате найдете двух пленников. Спустившись ниже, в небольшой комнате найдете сразу три аптечки, затем идите снова вниз. В самой нижней комнате, пройдя налево, поднимитесь и заберите в двух комнатах троих пленников. Затем возвращайтесь в длинную комнату, спускайтесь до коридора с дверьми. Их можно либо открыть, либо разбить разрывными патронами. Поднявшись вверх на три этажа, вы найдете выход. Когда будете ехать на лифте из второй комнаты в третью, повернитесь вправо, сядьте и, при подъезде к поверхности, нажмите кнопку стрельбы, чтобы убить чужого, засевшего прямо возле шахты подъемника.

Эпизод 2: Rescue (Спасение)

В эпизоде нет врагов! Но зато... Нужно собрать девятнадцать пленников за семь с половиной минут. Времени вполне достаточно, чтобы обойти все уголки.
Из комнаты, в которой начинается игра, спуститесь вниз, затем пройдите вправо до первой лестницы и с ее помощью попадите во вторую по счету сверху комнату, где освободите двух пленников. Спускайтесь еще ниже на одну комнату и прыгайте на лифт, при приближении к поверхности верхнего этажа перепрыгните на правую сторону, пройдите до тупика и поднимитесь на другом лифте вверх за очередным пленником. Когда вы спуститесь назад к первому лифту, у вас должно быть собрано уже четыре пленника. С помощью лифта переправьтесь на противоположную сторону и, передвигаясь вверх-вниз по комнатам, освободите еще четырех пленников. Спуститесь на лифте до платформы, возле которой ездит еще один подъемник, и с его помощью посетите сначала правую сторону здания, а затем левую. В нижней комнате найдете двух пленников. К этому времени вам останется освободить всего лишь двоих. Для этого поднимитесь с помощью двух лифтов наверх и, держась левой стороны, поднимайтесь и обследуйте две последние комнаты. Возле последнего пленника будет находиться переходной шлюз.

Эпизод 3: Mission (Задание)

На прохождение этого эпизода отведено шесть минут, за которые нужно освободить восьмерых пленников. Задача довольно-таки сложная, если учесть количество противостоящих вам врагов и протяженность самого эпизода. К тому же игра начинает немного хитрить – некоторые пленники спрятаны за пустыми стенами, и если специально их не искать, то можно запутаться в коридорах и остаться ни с чем.
После исчезновения заставки сразу нажмите и удерживайте кнопку ←, и Рипли упадет на платформу с призами. В ином случае вы упадете на выступ ниже и не сможете их взять.
Пройдите влево и перепрыгните на уступ, а уже с него спрыгните вниз, прижимаясь к левой стороне – на уступе, куда вы попадете, находится первый пленник. Ступайте направо к лестнице и двигайтесь по ней вниз до комнаты с чужим, затем по левой стороне опять вниз на одну комнату. Оказавшись в ней, спуститесь по правой лестнице и потом на лифте, чтобы найти еще одного пленника. Поднявшись на лифте назад, перепрыгните на уступ слева и спускайтесь в нижнюю комнату. После того, как убьете чужого, подойдите к первой ступеньке справа и удерживайте кнопки →/↑ + B до тех пор, пока не уничтожите идущую сверху тварь. То же самое сделайте и на следующей ступеньке, а затем идите вперед к лестнице. Поднимитесь по ней в комнату и, после битвы с двумя монстрами, лезьте по правой лестнице наверх. С платформы, убив врага, двигайтесь налево к лестнице. В следующей комнате освободите пленника и смело идите дальше – до следующего пленника врагов вы не встретите. Оказавшись перед ямой, спрыгните в нее, прижимаясь к правому краю. На выступе освободите пленника. Из этого места можно тайным путем попасть в соседнюю справа комнату, где освободить еще одного. Вернитесь после того назад и перепрыгните на противоположный выступ. По лестнице спуститесь до узкой комнаты в форме коридора, где на потолке сидит чужой. Пройдя в этой комнате в правый угол, по лестнице поднимитесь наверх в сетку и освободите пленника. Далее следуйте вниз и в правом углу комнаты пройдите сквозь пустую стену за последним плен-



ником. Теперь ваш путь лежит наверх, к переходному шлюзу. В следующей комнате дождитесь лифта и поднимитесь к потолку. С лифта вам нужно попасть на правую платформу после того, как чужой с края ее отойдет вглубь. Спуститесь вниз – там вы найдете открытый переходной шлюз.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель)

Такой же босс, что и в предыдущих двух уровнях, соответственно, немного посильнее. Стратегия борьбы с ним та же, что и с предыдущими. Если вы не будете выходить из-под выступа, времени и энергии вполне хватит, чтобы убить мерзкую тварь.

Кроме того, здесь можно немного прогуляться по платформам с помощью лифта. Переходной шлюз находится в правом верхнем углу.

Уровень 4. Пещеры

Эпизод 1: Mission (Задание)

Рипли попадает в логово «чужых», где ее подстерегает масса опасностей. Снова коконы, множество тварей, запутанные ходы и вдобавок с потолка капает серо-коричневая жидкость, вредящая здоровью героини. Враг может выскочить из-за любого камня, и теперь вовремя заметить его мешает высокий уровень пола, поэтому нужно быть предельно внимательными.

После загрузки уровня не спешите двигаться вперед – можно попасть под капли. Дождитесь перерыва в их падении и пройдите сначала одно место падения, а в следующий перерыв другое, и сразу начинайте стрелять вперед, чтобы убить мчащегося на вас врага. Когда убьете его, идите осторожно между каплями к лестнице и поднимайтесь вверх. В следующей комнате вы, после того, как убьете чужого, освободите первого пленника и возьмете патроны к автомату. Поднимитесь по лестнице вверх до предела, где освободите еще одного. Прежде чем выходить с лестницы в очередную комнату, дождитесь, пока вылезет чужой, и после его смерти продвигайтесь дальше.

Когда освободите пленника в верхней комнате, спуститесь в комнату ниже и пройдите вперед до лестницы, спуститесь – сначала вниз. В двух комнатах, кроме коконов чужих, вы найдете двоих пленников, а третьего разыщете в предыдущей комнате за пустой стеной справа. Из той же комнаты поднимитесь вверх и, пройдя вправо, зайдите в вентиляционный люк. К этому времени вам останется освободить еще четырех пленников. В шахте двигайтесь по прямой до второго спуска вниз и спускайтесь до тех пор, пока не увидите выход. После выхода из шахты сразу садитесь и начинайте стрелять, затем идите вниз по лестнице и потом вперед до пленника. Освободив его, спускайтесь вниз до упора, освободите пленника справа и идите в противоположном направлении. Возле двух коконов поднимитесь в гору и пройдите в прямой коридор. В конце его найдете выход.

Эпизод 2: Mission (Задание)

На первый взгляд, очень запутанный эпизод. За семь минут вам необходимо найти семнадцать пленников. Но, если придерживаться нижеследующего описания, пройти его будет не сложно. Итак, вперед!

После загрузки эпизода спуститесь по лестнице. Будьте осторожны, рядом с лестницей прикреплен кокон чужого и вам нужно будет сразу отойти вправо, чтобы расправиться с ним. Для лучшего

управления движениями героини в этом случае нужно использовать кнопку ↓/→. Далее спускайтесь по той же лестнице до самого низа, а когда освободите нижних пленников, пройдите вправо и спуститесь по лестнице вниз. В этой комнате Рипли обязательно попадет в крупную переделку, если не знать, что там ее ожидает. Еще спускаясь по лестнице, бросайте вниз гранаты и не спускайтесь сразу на землю. Как только вы приблизитесь к ее поверхности, с потолка упадет враг. Обманите его, поднявшись внезапно вверх почти от самой земли. Попав все-таки на землю, простреляйте пространство справа от Рипли – в пустой стене прячется кокон чужого и батареи к локатору. В левом углу комнаты находится пленник. Вернувшись наверх, пройдите вперед до лестницы и спуститесь вниз. В первой же комнате в правом углу найдете пленника. К этому моменту у вас будет собрано семь. Идите влево и спрыгивайте вниз. После путешествия по коридору (пустые стены, коконы чужих, практически не видные из-под фона подземелья) у вас на счету будет еще два пленника. По лестнице поднимитесь вверх и расправьтесь с чужим и двумя коконами рядом с лестницей. Чтобы коконы не убили вас, спровоцируйте сначала на атаку личинок (немного поднимитесь и, как только коконы начнут надуваться, опуститесь), убейте их, а потом уже и сами коконы. Пройдите право и возьмите патроны, в комнате наверху в этом же месте находится аптечка, а еще выше – пленник и чужой на потолке. В верхней комнате пройдите немного влево и найдите пленника, а затем вернитесь и поднимитесь по лестнице. Сделав все это, в двух верхних коридорах вы освободите оставшихся пленников и пройдете в шлюз.

Эпизод 3: Mission (Задание) 6:00 = 9

Начав игру, уничтожьте в комнате всех врагов и освободите первого из девяти пленников, затем поднимайтесь наверх и по мере продвижения в комнатах собирайте призы и освобождайте заключенных. Дойдя до верхнего порога, пройдите влево. Если вы спуститесь вниз, найдете там очередного пленника. После этого возвращайтесь и двигайтесь вправо через пустую стену до лестницы, ведущей вниз. Когда вы вернетесь из этого похода обратно, к лестнице наверх, вам нужно будет освободить всего лишь четырех пленников. Поднимитесь в следующую комнату – там находятся два пленника, а еще выше – остальные. В правом углу этой комнаты находится вход в вентиляционную шахту. Зайдите в нее и двигайтесь все время прямо до выхода.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель) 4:00

В целом в этом эпизоде изменился только общий фон игры, остальное работает по старому принципу. Ну, разве что босс научился выпускать впереди себя струю зловонного пара, да стал посильнее. Используйте в борьбе против него проверенный трюк с уходом под платформу, а еще лучше – ловите момент, когда босс повернется к вам спиной и зашагает подальше от Рипли. Догоняйте его и стреляйте в это время в спину. Выход из эпизода находится на втором этаже пещеры справа.

Уровень 5. Сталелитейная фабрика

5:00 = 10

13 **Эпизод 1: Mission (Задание)** Rescue

Эпизод очень труден в связи со своей запутанностью. Основная проблема в том, что он весь состоит из одной-единственной комнаты, внутри нее множество платформ, которые нужно обойти в поисках пленников. Поэтому какого-либо определенного маршрута здесь быть не может, но, чтобы не пропасть, придерживайтесь основ описания.

За четыре минуты вы должны отыскать десять пленников, причем один из них запрятан в таком месте, о котором можно только догадаться. Во всем эпизоде вы встретите лишь одного врага, поэтому в этом отношении можете немного расслабиться.

С начала игры спуститесь немного вниз и освободите первого пленника. Будьте внимательны: поверхность платформ там, где нет перил, проваливается. Забрав пленника, поднимитесь назад и пройдите с помощью передвижных платформ в самый правый угол верхнего этажа, где найдете второго. Спуститесь ниже на этаж и на лифте спуститесь еще на одну ниже, пройдите к ее левому краю и, поднявшись на другом лифте, освободите пленника. Затем возвращайтесь к первому лифту, езжайте на нем наверх и спрыгивайте с него на правую сторону, спуститесь на один этаж и с этой платформы спрыгните вниз, прижимаясь к стене. Теперь вам осталось освободить четверых пленников. Спуститесь с платформы вниз на элеваторы и, прыгая по ним, доберитесь до платформы внизу (второй снизу этаж). Чтобы через трубу не свалиться в расплавленный металл, во время полета в ней нажимайте кнопку направления. Выйдите на правую сторону платформы и поднимитесь по лестнице наверх за пленником. Освободив его, идите на левый край платформы и, спрыгнув влево, пройдите до конца комнаты. Там поднимитесь вверх по лестнице и на лифте, освободите еще одного. Остался один, который находится этажом ниже за трубой. После его освобождения с помощью передвижной платформы, спрыгнув с одного этажа вниз (влево), пройдите в нижний правый угол комнаты. Убив единственную тварь в этом эпизоде, поднимитесь вверх на лифте и через вентиляционную трубу пройдите к переходному шлюзу.

14 **Эпизод 2: Mission (Задание)** 5:00 = 6

За четыре минуты вам необходимо освободить шестерых пленников. Задача осложняется тем, что некоторые из них спрятаны, вокруг бродит множество врагов. В общем, потеря нескольких жизней на этом этапе вам обеспечена.

Начав игру, сразу отойдите назад, чтобы дверь впереди вас закрылась, иначе попадетесь в лапы твари, которая бродит поодаль. Если у вас достаточно смелости, над чужим можно зло подшутить: приоткройте дверь, а когда он подойдет на



достаточное расстояние, отойдите назад – врага разрежет толстой железной дверью.
Когда вы пройдете первый водопад, возле левой границы второго сядьте и начните стрельбу, иначе наткнетесь на второго инопланетянина. После его смерти поднимайтесь по лестнице, расположенной рядом, наверх и освободите первого пленника, а затем спрыгните вниз, на платформу, где были, и езжайте на лифте до элеватора, двигающегося в левую сторону. Пройдя по нему, перепрыгните на подвешенную рельсу и двигайтесь вперед, используя для места прыжка край трубы (чтобы не упасть вниз). В конце второй рельсы спрыгните вниз и освободите второго пленника. Далее ваша дорога лежит вниз, ниже на этаж, но теперь придется немного пожертвовать собой: чужой бродит по платформе и обязательно нападет на вас. Там же освободите третьего пленника и ступайте вперед. При первой же возможности спускайтесь вниз на два этажа (от первой лестницы идите налево и спуститесь вниз). Когда вы дойдете до стены и лифта рядом с ней, останется собрать всего лишь двух пленников. Спуститесь на первый же этаж и пройдите направо до первого лифта, затем езжайте вниз и спрыгните под лифт. Вы попадете на платформу с доменной печью, откуда хорошо виден пятый пленник. Освободив его, спрыгните вниз и сразу начинайте двигаться вправо, чтобы не провалиться. В конце зеленой платформы перепрыгните на рельсу с шестым пленником. Под ним находится дверь переходного шлюза (и две твари, норовящие покромсать вас).

Эпизод 3: Mission (Задание) 8:00 =7

На этом этапе нужно отыскать семерых пленников за – с ума сойти – целых семь минут! Проще, казалось бы, и быть не может, но...

Начав игру поездкой на лифте, сойдите на первой остановке (остановкой ниже можно взять два приза, но потом все равно придется возвращаться назад). Выйдите из шахты и возле второго водопада сядьте и откройте стрельбу. На лифте подымитесь наверх и, чуть пройдя второго пленника, сидя стреляйте вперед. Затем поднимитесь по лестнице в конце платформы, пройдите следующую до конца и с самого ее края перепрыгните не подвешенную рельсу. С последней рельсы, где освободите пленника, спрыгните вниз за очередным, а затем еще ниже. Придется немного пострадать при падении, но это того стоит. После всего пройдите налево до первой лестницы, спуститесь, опять налево и езжайте на лифте вниз. На первом же этаже вы найдете аптечку. Доедьте до следующего этажа, пройдите направо и после освобождения пленника – налево по рельсам. В конце рельсового путешествия вы увидите платформу и пленника внизу. С нее спуститесь на лифте, пройдите направо и освободите предпоследнего. Затем проследуйте назад и спуститесь на два этажа ниже к водопаду, где найдете батареи к локатору и последнего пленника. Поднимитесь этажом выше и по второй лестнице спуститесь. Впереди вас ждут чужие и выход из эпизода.

Эпизод 4: Guardian (Хранитель) 3:30

Вот и дождались последней, решающей схватки. Рипли понадобится все ее умение убивать иноземных тварей, отточенное в предыдущих поединках. Бой с двумя боссами – это не шутка. Но победить их, как и остальных, можно.
Так как боссов на этот раз двое, то сначала, естественно, нужно убить одного. Спуститесь в правый нижний угол комнаты и оттуда, сидя, ведите стрельбу разрывными патронами. Несколько раз вас заденут, но это не сильно повлияет на исход игры. Внизу вас будут атаковать два ящера, а после смерти одного из них второй удалится наверх. Поднимитесь за ним на один этаж и там загоните его в левый угол, обстреливая разрывными патронами, а при близком расстоянии по возможности из огнемета. После его смерти поднимитесь на лифте в правый верхний угол комнаты и зайдите в переходной шлюз.

Эпилог

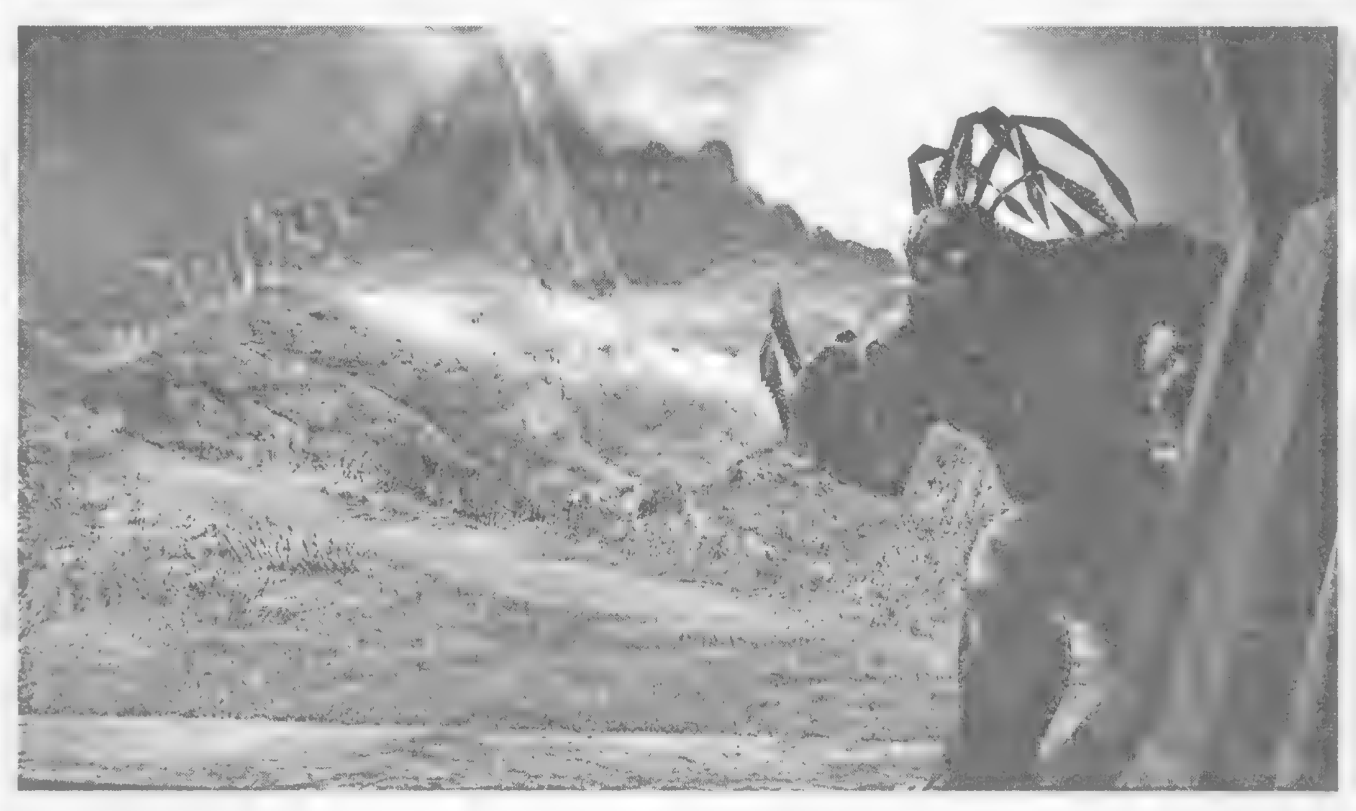
Пройдя игру, вы справились с трудной задачей. Об этом начинаешь думать, только когда все позади, до этого же не было ничего, кроме азарта и чувства досады за неудачи и промахи. Надеемся, что наше описание игры помогло вам достичь финала и не притушило огонь азарта.
Играйте и выигрывайте!

ANOTHER WORLD

ДРУГОЙ МИР

Классическая приключенческая игра, радующая своей яркой мультипликационной графикой и захватывающим игровым процессом. Вас ждут увлекательные приключения на просторах иного, совершенно чуждого нам мира, где героя буквально на каждом шагу подстерегают неисчислимые опасности.

1 игрок | **Приключения** | 80% Рейтинг



Предыстория

Французская компания уже была достойна доверия за разработку adventure games с помощью своей системы **Cinematique**, которая позволяет от скучного и расстраивающего ввода текста перейти к **«point and click»** интерфейсу, объединенному с привлекательной анимацией и озвучиванием атмосферных эффектов. Cinematique эффективно используется в таких играх, как **Future Wars**, **Operation Stealth** и, сравнительно недавно, в **Cruise For A Corpse**. Однако всего через 2 года после появления **Cinematique**, **Delphine** поразила любителей игр сложной анимационной системой, которая использует фигуры охотнее, чем растровые изображения.
Новая техника, которая была создана **Eric Chahi**, уже была применена в некоторой степени в **Cruise For A Corpse**, где позволила использовать такие спецэффекты, как увеличение и масштабирование. Первой игрой, которая использует эту технику в полной мере, стал **Another World**. Отличие новой игры от более ранних **Delphine's** разработок в том, что вся анимация была достигнута использованием фигур.
Another World, – это история о Лестере Чайкине **(Lester Knight Chaykin)**,– крупном физике, который, работая поздно ночью, использовал гигантский ускоритель частиц. Во время работы начался шторм, и гигантский смерч попал в ускоритель. Аномальные электрические заряды прошли весь ускоритель и перебросили Лестера в странный новый мир.
Эта история показана как выразительная анимационная заставка, которая демонстрирует силу фигур. Полная последовательность, которая длится несколько минут, требует всего 70К для анимационных данных и 15К для кода. Анимация, аналогичная по сложности и длине выполненная традиционными растровыми изображениями, могла бы занять целый диск!
Ваша задача – провести Лестера назад, в его собственное время и мир. Во время этого вы столкнетесь со многими странными существами, населяющими этот новый мир, включая более разумные формы жизни, один из представителей которых станет вашим союзником. Будет так-

же много опасностей, которых вы должны избегнуть, в противном случае Лестера ждет печальный конец.
Кроме компактности использование фигур дает возможность для невероятных киноэффектов, таких, как увеличение, укрупнение плана, прокрутка, масштабирование отдельных объектов. Это эффективно используется в нужные моменты для улучшения атмосферы и действия в реальном киностиле, например, если вы подверглись нападению странных, похожих на львов существ, вид неожиданно меняется, и существо показывается прыгающим на вас спереди, с выпущенными когтями.

Прохождение

Вот и еще раз как будто распрощался с детством, игрушка закончилась и .... Впечатления она о себе оставила очень приятные, весьма удачное сочетание стреляй-беги с логическим штурмом. Отдельные решения были на пределе моих возможностей общения с клавиатурой. Хотя в целом на сегодня хотелось бы видеть более красочную палитру картинок. Итак...

Стартовый уровень LDKD

Быстро всплыть и выбраться из бассейна. Идем вправо и давим всех пиявок (**Enter**). В крайнем правом экране смотрим на собачку и быстро бежим в крайний левый экран, прыгаем на лиану, качаемся на ней и бежим в крайний правый экран. Местные жители парализуют вас и собаку. Вы пленник.

Уровень HTDC

Раскачиваем клетку и она рушится на охранника. Подбираем бластер и следуем за своим новым другом. Не забывайте отстреливать охранников. Ожидаем, пока друг возится с замком и бежим в лифт. Спускаемся на самый нижний этаж, кончаем охранника и не забываем разрушить пульт. Теперь на этаж выше пробиваем дверь и прыгаем вниз, пока охранник ломает дверь, бежим налево и прыгаем вверх. Под ногами люк канализации – проваливаемся в него.

Уровень CLLD

Катаемся влево и вправо, остерегайтесь паровых струй.

Уровень LBKG

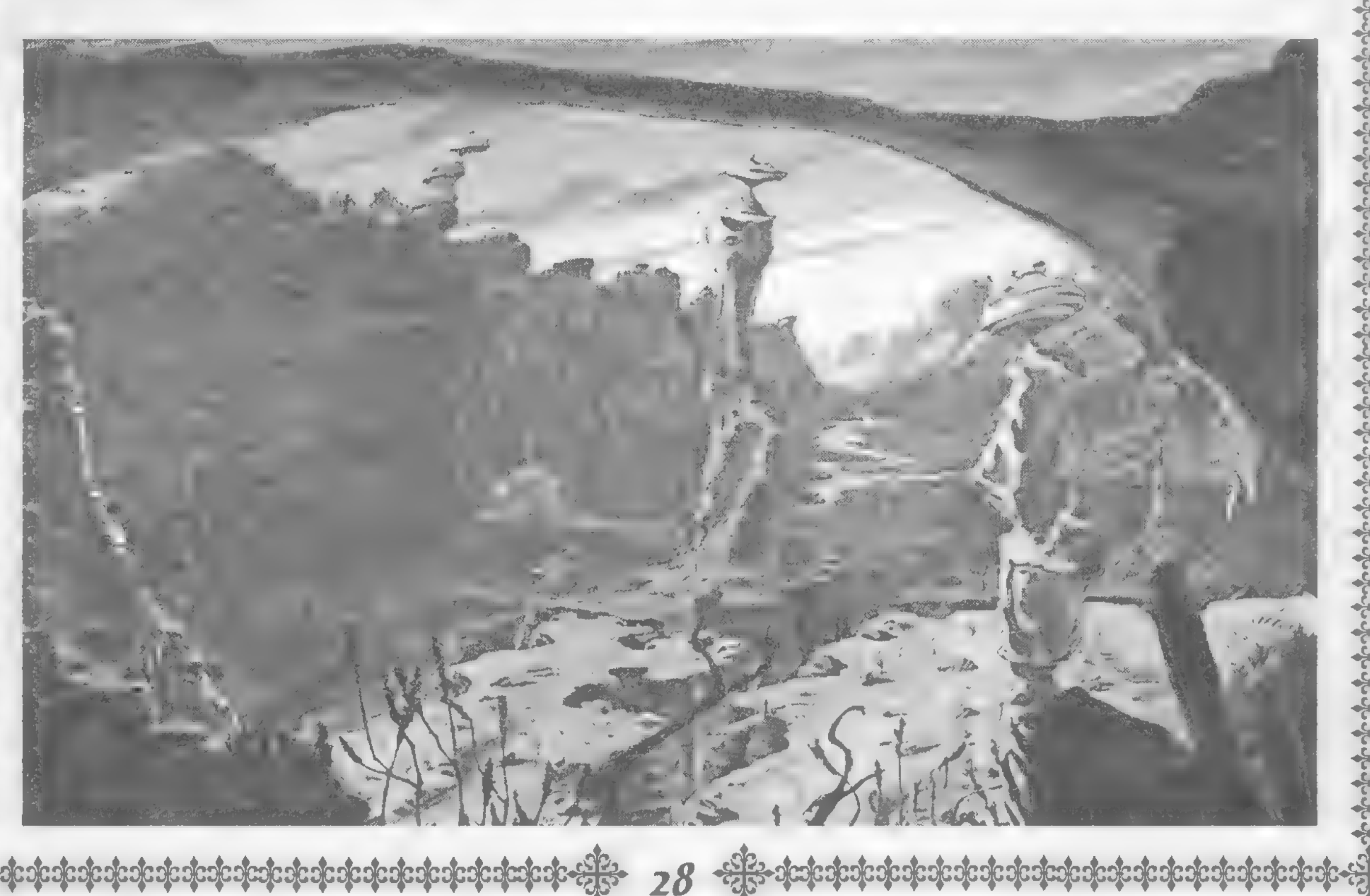
Комната для подзарядки бластера. Пробиваем три двери и бежим вправо (один охранник). С края мостика прыгаем вперед и вниз. Оказавшись на уступе, пробиваем стенку.

Уровень XDDJ

Здесь начинается центральная часть игры. Прыгаем дальше в колодец, и еще раз. С T-образного валуна спрыгиваем вправо, на следующем экране прыгаем со ступеньки (перевели дух) и побежали. Каменный колышек – метка для прыжка. На следущем экране остановка. Ожидаем, когда два камня упадут перед вами одновренно, и бежим. Возле медузы разворот на горку. Мощным залпом убиваем медузу и снова вправо. Дальше бегом и прыжками. Возле трех медуз над тремя жорками остановились и тремя мощными залпами убили медуз.
Между первой и второй жорками есть местечко для остановки. И дальше вправо, пробиваем стенку, и мы на дне сухого водоема.

Уровень FXLC

Возвращаемся обратно и идем в горку, выстрелом спугиваем летучую мышь. С края



обрыва прыгаем на сталактит, подползаем повыше и снова прыгаем. Дождитесь, пока медуза, заглотив мышку, успокоится, и продолжайте движение, все время подползая выше.

Уровень KRFK

С Т-образного валуна прыгаем влево и мощным залпом обламываем его. По получившейся горке бежим вправо. Пробиваем дно озера и со всех ног бежим влево до доски на которой и всплываем наверх. (Перед первым провалом прямоугольная площадка – ориентир для первого из пяти связанных прыжков).

Уровень KLFB

Бежим вправо по лестнице вниз – короткий бой. Снова вправо и по лестнице вниз, лифт вниз и снова вправо. Нас поймали – бьем ногой и к бластеру, подбираем его и с колена добиваем, сзади еще один. Пробегаем направо, в середине ставим защиту, пробегаем за нее и снова ставим, убиваем мужика по ходу и снова вправо вперед.

Уровень TTCT

Ныряем до дна и налево, во втором канале всплываем вверх – глотнуть воздуха и вниз до дна и направо, выходим на берег, прыгаем и в следующей картинке перебиваем провод. Теперь в обратном порядке назад.

Уровень XJRT и HRTB

Налево через экран наверх, в лифт и по лестнице наверх. Короткий бой. Прыгаем направо через лестницу. Направо, перед тремя дверьми ставим защиту, подходим, чтоб они открылись и отходим назад. Мужик подорвался на собственной мине. Направо, пробиваем дверь, подзарядили бластер и направо. Смотрим на отражение стражника в люстре, когда он остановится под ней – стреляем. Налево по лестнице вниз, лифт вниз и налево. Короткий бой. Налево, с лестницы сбиваем синюю люстру. Друг свободен.

Уровень BRTD

Прыгаем вниз, направо пробиваем дверь и бегом направо до двери, ставим защиту, забегаем за нее и ждем, поддерживая защиту.

Уровень TFBB

Налево до края экрана и направо. Обежав сторожку, возвращаемся в нее, ставим защиту – короткий бой. Бежим направо до провала, через провал вас перекинет друг. Не дожидаясь его прыжка, прыгаем с края влево. Вот здесь придется повоевать. Защиты, залпы и пр.

Уровень TXHF

Бежим налево, мужика, припертого решеткой, не убиваем, а лишь заставляем поднять руки. Сработала блокировка дверей. Направо экран и налево по лестнице. Прыжок направо, ставим защиту, пробиваем дверь и ждем не менее четырех минут. После этого убиваем мужика, влево и вниз на лифте. Ставим защиту, мощный залп, несколько выстрелов. Вниз на лифте – перебиваем провод. Лифт наверх и еще раз. Направо по лестнице вниз. Теперь направо, только бегом, в конце темного экрана прыжок. Опускаем рычаг и освобождаем зверей. Теперь направо бегом до упора – в конце нас ждет лифт наверх.

Уровень CKJL

Здесь вас должны выстрелить в капсуле из этого танка. Я прошел беспорядочным нажатием кнопок, хотя система есть – можете поискать.

Уровень LFCK

Из капсулы бегом направо, в следушем экране надо убить пятерых, но это уже не сложно для тех, кто терпеливо шел всю игру от начала. Направо и проваливаетесь вниз. Вас крепко вырубили, теперь вы только ползете, но вправо вперед, к рычагам. Первый нажимаете, когда мужик подходит под лазер – убит, теперь второй рычаг и ползем назад под лазер. Надо успеть до третьего выстрела через окно.



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

АСТЕРИКС И ВЕЛИКОЕ СПАСЕНИЕ

Asterix, его друг Obelix и их собака Dogmatix – все они герои созданного во Франции мультипликационного сериала. Их родная страна Галлия захвачена римскими легионами и лишь небольшая деревня, в которой они живут, продолжает обороняться. На противостоянии двух галлов и полчищ римских солдат и построен весь сериал, который с некоторых пор стало возможным увидеть и на наших телеэкранах. Однако смотреть хорошо, а участвовать лучше. Благодаря этой игре вы можете принять самое непосредственное участие в событиях.
Вкратце суть дела такова: главный деревенский друид и Dogmatix были похищены римскими солдатами и отправлены в Рим – в темницу самого Цезаря. Само собой, Asterix и Obelix не могут оставить своих друзей на произвол судьбы и отправляются на выручку. Ваша же задача – помочь им добраться до Рима и освободить узников.

1 игрок | **Приключения** | **70% Рейтинг**



Управление

«Start» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – пауза.
↑ – в меню – перемещение курсора вверх. В игре, совместно с кнопкой специального действия, используется для перебора специальных способностей.
↓ – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – приседание.
← – в меню опций – смена значения пункта. В игре – перемещение влево.
→ – в меню опций – смена значения пункта. В игре – перемещение вправо.
«A» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – прыжок.
«B» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – удар.
«C» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – применение специальной способности.
Расклад кнопок «A», «B» и «C» может быть изменен на ваше усмотрение.

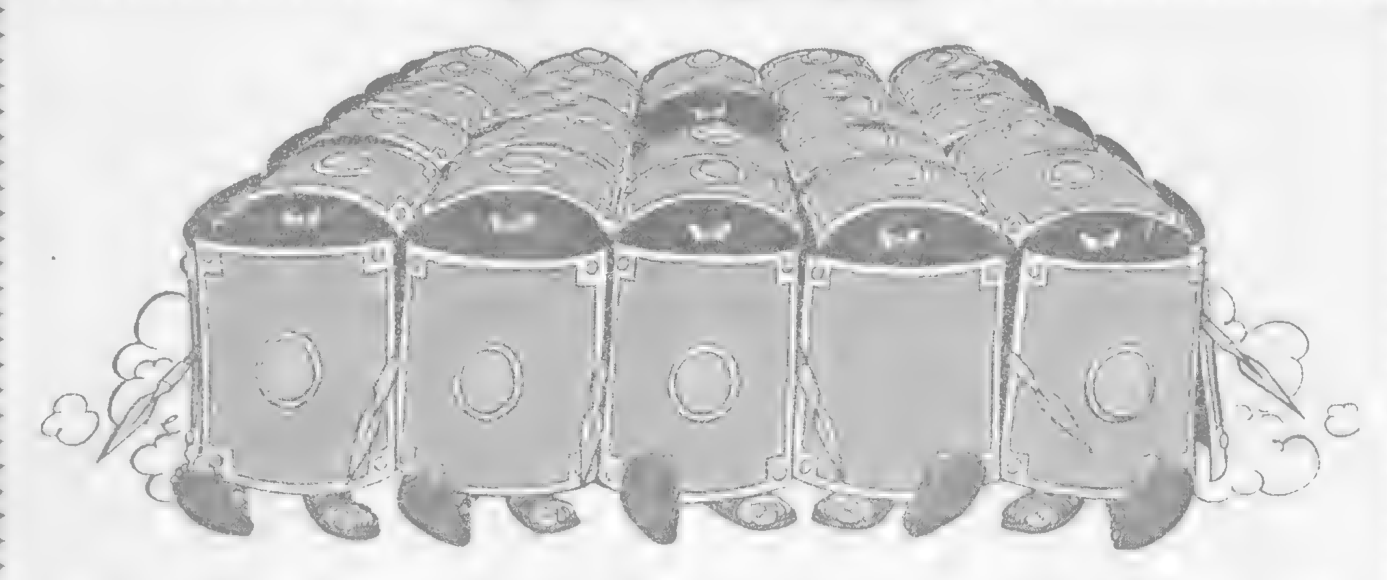
Меню

В главном меню игры всего два пункта: «Start» (Старт) и «Options» (Опции). Используя первый пункт, вы можете начать новую игру или продолжить старую (о том, как это сделать, подробно написано ниже). Используя пункт опций, можно поменять некоторые параметры игры.
С помощью первого пункта меню опций «Difficulty» (Сложность) можно менять уровень сложности игры. Вместо нормального «Normal» можно установить более легкий «Easy» или наоборот более сложный «Hard». Разница в уровнях состоит по-моему только в том, что на более

сложном уровне вам дается меньше времени на прохождение этапа. Я проходил игру на нормальном уровне сложности.
Следующая строка, «Control» (Контроль), позволяет изменить расклад кнопок «А», «В» и «С» так, как вам это будет максимально удобно. Поскольку никаких подписей здесь нет, я опишу этот момент более подробно. Для изменения расклада нажимайте кнопку «влево» или «вправо». Кнопка, которая будет самой левой, станет прыжком. Средняя кнопка – удар кулаком. Самая правая кнопка – использование специальной способности. Например, если вы выставите следующую последовательность: «В», «А», «С», то нажимая кнопку «В», вы будете прыгать, нажимая «А» – бить и нажимая «С» – использовать текущую способность.
Третья строка меню опций, «Password» (Пароль), позволяет начать игру с того уровня, пароль которого вы введете. Для этого выберите эту строку курсором и нажмите «А», «В», «С» или «Start» (под буквами появится стрелка). Выбирайте нужный символ кнопками «влево» или «вправо» и изменяйте его кнопками «вверх» или «вниз». Набрав пароль, опять нажмите «А», «В», «С» или «Start». Выходите обратно в главное меню и запускайте игру. Если вы все ввели правильно, то начнете игру сразу с того уровня, пароль которого ввели.
Четвертая строка меню опций «Sound Test» (Проверка звука) позволяет вам послушать любой звук или мелодию, которые используются в игре.
Последняя строка «Exit» (Выход) позволяет вернуться вам обратно в главное меню.

Прохождение

Прежде чем начать описывать различные тонкости и детали игры, я поясню вам, каким образом построена игра и как вы будете ее проходить. Всего в игре 6 уровней, однако каждый из них разбит на множество этапов. Чтобы добраться до конца, вы должны пройти 47 этапов. Чтобы завершить любой этап, вы должны найти определенную бутылочку и выпить ее содержимое (поскольку все бутылки выглядят одинаково, я буду называть ее финальной бутылкой). Пароли вы получаете за прохождение уровня, а не этапа.
После запуска игры вы увидите краткую предысторию событий, после чего вам будет показана карта с отмеченными на ней местами, которые вы должны будете посетить, прежде чем доберетесь до Рима. Справа вверху изображены портреты главных героев. Прежде чем начать новый уровень, вы можете выбрать, кем из них будете проходить его. Сразу отмечу, что абсолютно все этапы я проходил Астериксом, это проще. Выбрав героя, вы увидите название уровня, после чего попадете на его первый этап. Если вы потеряете жизнь, то придется проходить этот этап с самого начала тем же героем, которым начали его проходить. Если же вы потеряете все жизни, то сможете несколько раз продолжить игру с начала этого же этапа и при этом поменять героя. Для этого надо пойти вправо, когда появится экран с указателями «Exit» (Выход) и «Continue» (Продолжить). Не ошибитесь – если пойдете не в ту сторону, вернуться будет уже нельзя.
Теперь о том, что вы видите, оказавшись на первом (или любом другом) этапе. В левом верхнем углу красными прямоугольниками отмечено ваше здоровье. Хотя их всего три, на самом деле у вас шесть пунктов здоровья. Потеряв один пункт, вы не сразу теряете прямоугольник – сначала он темнеет. А вот после второй потери один из прямоугольников исчезнет. Потеря всего здоровья приводит к потере жизни.
Вверху в центре экрана отображаются набранные вами очки, которые заменяются надписью «Paused» (Пауза), если вы нажмете кнопку «Start».
Справа показан счетчик времени, который постепенно уменьшается. На многих этапах время ограничено очень жестко, поэтому лучше нигде не задерживаться. Если вы не успеете завершить этап прежде, чем кончится время, то потеряете жизнь.
Внизу слева показано количество ваших жизней. По физиономии героя можно также определять состояние здоровья – чем она радостнее, тем больше у вас здоровья.
Наконец, внизу справа показываются имеющиеся у вас специальные способности. Число слева от рисунка показывает на количество этих способностей (их не может быть более трех каждого вида), а сам рисунок определяет тип предмета. Взрыв (или желтая клякса) – запас снарядов; облако – запас облаков; физиономия героя на фоне цветов – запас маскировочных кустов; летящий герой – запас полетов. Чтобы переключаться между этими способностями, удерживайте кнопку «вверх» и нажимайте кнопку, которую вы назначили для использования специальных способностей. Если вы просто нажмете кнопку использования, способность будет применена (если, конечно, у вас была хоть одна).
Что касается непосредственно прохождения этапов, то они бывают самые разные, от очень легких (просто пройти слева направо, отбиваясь от врагов) до весьма сложных (запутанные лабиринты с жестким ограничением времени). Большинство же – нечто среднее и умеренно сложное.
Управление не отличается особой сложностью,



хотя есть некоторые тонкости и хитрости. Вы не можете использовать предметы или бить врагов, когда подпрыгиваете или ползете. Бить врага лучше, двигаясь на него, потому что тогда герой ударит вытянутой рукой и сбить неприятеля будет легче (не надо подходить вплотную, чтобы ударить). Правда, это относится только к тем врагам, которых можно сбить одним ударом. Приседая и передвигаясь на четвереньках, вы не теряете скорости, но нельзя присесть, если вы стоите на склоне (или идете по нему).

Врагов много, и самых разных, но одолеть их не очень сложно – в зависимости от внешности, врагу надо нанести от одного до трех ударов, чтобы он отправился в аут. Исключение – белки, которые попадаются на некоторых этапах. Они очень маленькие и ударить их вообще нельзя, остается перепрыгивать. Также нельзя сбить лучников, которые есть на некоторых этапах. Касаться их тоже нельзя, поэтому ждите, когда они спрячутся, чтобы пройти. Третье исключение – копьеметатели, но они вообще не опасны, угрозу представляют только их копья. Мимо самого копьеметателя вы можете ходить абсолютно спокойно.

Помимо врагов, в игре присутствуют еще и призы: Монетка, мешок и шлем, похожий на перо, дают только дополнительные очки.

Курица восстанавливает два пункта здоровья, а кубок восстанавливает его полностью.

Серп дает временную неуязвимость, а бомба, в дополнение к неуязвимости, дает также ускорение и возможность уничтожать врагов простым прикосновением.

Сердечко дает дополнительную жизнь.

Есть также четыре специальных приза. Они все выглядят как бутылочка, взяв которую, вы получите некую дополнительную способность:

Снаряд – используя его, вы можете уничтожать врагов и некоторые препятствия.

Облако – после того, как вы бросите его и оно коснется какой-либо поверхности, на его месте возникнет облачко, которое вы можете использовать как подставку. Таким образом можно забираться на высокие уступы или проходить над шипами. Однако облако не будет постоянно висеть в воздухе – через некоторое время оно исчезнет.

Маскировочный куст – это свойство может использовать только Asterix. Применив его, вы на некоторое время становитесь невидимым для врагов, правда, и двигаться при этом тоже не можете.

Полет – в течение некоторого времени вы можете парить в воздухе. Для этого нажмите и удерживайте кнопку «вверх», и тогда вы будете подниматься. Отпустив кнопку, вы начнете опускаться вниз. Нажимая кнопки «влево» и «вправо», вы можете изменять направление движения.

Уровень 1. Gaulish Village. Деревня Галлов

Этап 1

Совсем простой этап, на котором отсутствует лабиринт. Просто идите вперед, сбивая птиц и врагов, которые прячутся в деревьях, пока не доберетесь до финальной бутылки.

Этап 2

Этот этап не намного сложнее предыдущего. Заберите на старте бутылку со снарядами и прыгайте по площадкам вправо. Прежде чем прыгать на площадку с крабом, сбейте его снарядом. Не надо при этом становиться на самый край, иначе получится перелет. Когда доберетесь до последней площадки, бросайте в стену облако. Как только рыба упадет вниз, прыгайте на это облако, а потом еще дальше. Нажмите красную кнопку, но прежде чем уходить, заберитесь наверх – в стене есть проход к монеткам и курице. Забрав их, вернитесь обратно и проползайте через проход внизу. Не останавливайтесь, иначе свалитесь вниз.

Этап 3

Это единственный полностью подводный этап. Будьте внимательны, вода затрудняет прыжки. Ничего очень сложного здесь нет. Опасайтесь падающих блоков (они немного светлее других и начинают дрожать, когда вы к ним приближаетесь). Из всей живности опасны только морские коньки. Другие подводные жители (медузы и угри) выполняют роль подвижных площадок и лифтов и абсолютно безвредны. Не стойте подолгу на обычных лифтах – через некоторое время вы провалитесь через такой лифт вниз.

Поднимаясь на первой медузе наверх, прыгайте вправо, как только это станет возможно – если задержитесь, то наткнетесь на шипы, торчащие сверху.
Там где три лифта расположены вплотную друг к другу, обязательно спуститесь вниз, чтобы собрать призы и нажать кнопку, в противном случае вы не сможете пройти дальше.

Этап 4

Идите вправо, не задерживаясь на мосту, который будет рушиться под вами. После моста довольно сложное место: два солдата, белка и камень, катящийся на вас. Не бегите вперед, иначе все это появится одновременно и вы потеряете здоровье. Двигайтесь потихоньку: избавившись от солдат, перепрыгивайте белку, а потом проползайте под камнем.
Забрав призы на ветке, падайте вниз и смещайтесь влево. Оказавшись на дне, пройдите через стену влево, чтобы добраться до призов. После этого идите вправо, прыгая через провалы (попав в водоворот, удерживайте кнопку «вправо», чтобы вас выбросило куда надо) и уворачиваясь от копий, которые будут кидать солдаты из лодок. Не задерживайтесь на медузах – вы можете провалиться через них и упасть вниз.
Когда появятся угри, используйте их, чтобы забраться на большую лодку, на которой стоит финальная бутылка.

Этап 5

От старта пройдите влево и заберите ключ, после чего возвращайтесь обратно, открывайте дверь и падайте вниз.
Прыгайте через катящийся камень, идите влево, прыгая через ямы, когда огонь не горит, и наверху заберите бутылку со снарядами. Прыгайте через потолок, опять идите к двери, падайте вниз и двигайтесь вправо. Не пытайтесь встать на пол там, где полыхает пламя – прыгайте на площадку.
На клетчатой площадке сбейте снарядом блок и, поднявшись на ней наверх, прыгайте с самого края вправо, чтобы забрать призы. После этого забирайтесь еще выше, берите второй ключ и идите единственно возможным путем до самого выхода.
Вам нельзя расходовать снаряды на врагов, все три понадобятся позже, чтобы пробить ход в серой стене.

Там, где надо подниматься на платформе и прыгать через огонь, важно очень точно рассчитать момент прыжка. Через первый выступ можно прыгать, вообще не пользуясь лифтом.

Этап 6

На этом этапе очень жестко ограничено время, но есть простой способ проскочить его без особого риска. Правда, вы не получите несколько монеток, но это не очень страшно.
Итак, от старта идите вправо, пока не доберетесь до каменных ворот с головой наверху. Запрыгивайте на ворота и становитесь рядом с головой. Это телепорт, и он перенесет вас в другое место. Идите дальше вправо, прыгая по мосту, чтобы он не очень сильно разрушился. Забрав бутылку, которая даст вам возможность летать, вернитесь немного назад и упадите с левого края моста. Вы попадете на другой телепорт, который перенесет вас вверх. Забирайте курицу и сердечко, используйте полет и летите по самому верху вправо. Первая бутылка вам не нужна – пропустите ее. А вот вторая бутылка как раз и есть финальная – забирайте ее, чтобы завершить этап.

Этап 7

Это, пожалуй, один из самых длинных и запутанных этапов во всей игре. Чтобы пройти его, вам придется немало побегать взад-вперед, но в целом это не очень сложно.
Итак, от старта идите вправо и падайте через шахту вниз.
Опять идите вправо, пока не доберетесь до бутылочек. Будьте осторожны, некоторые плиты будут под вами проваливаться, а огонь факелов опасен для вас, и его нельзя касаться.
Забрав обе бутылочки, возвращайтесь обратно и уничтожайте стену слева. Подождите, пока шипы в полу исчезнут, и бегите за призами. Обязательно нажмите красную кнопку.



3 Зак. 376

Встав в шахте, подпрыгивайте, и невидимый лифт поднимет вас наверх.
Уничтожьте стену слева и заберите, наконец, первый ключ.
Опять падайте в шахту, сразу поднимайтесь на лифте обратно и идите вправо.
Уничтожьте стену, после чего возьмите бомбу и, не задерживаясь, бегите вправо. Пока от вас отлетают молнии и слышен характерный звук, вы неуязвимы. Добежав до факела, справа от которого будет стена, которую можно уничтожить, забирайтесь на самый верх и бегите влево, сбивая врагов. Если вы нигде не задержались, то без проблем добежите до самой стены.
Собрав призы, отойдите к левому чану и бросьте снаряд влево, чтобы уничтожить центральный кирпич из тех трех, которые покрыты трещинами. Берите появившийся ключ и идите вправо. Уничтожьте стену и прыгайте вниз, когда там не будет шипов.
Открыв дверь, падайте вниз и нажмите кнопки слева и справа, после чего поднимайтесь на невидимом лифте обратно и идите вправо.
Собрав бутылочки и призы, возвращайтесь назад и снова падайте вниз.
Теперь вы должны пройти до конца вправо. Для этого подойдите почти вплотную к стене и используйте облако. Вы должны попасть очень точно, иначе не сможете допрыгнуть до облака или запрыгнуть с него наверх. Забирайтесь, как только факел погаснет.
Если у вас мало времени, но есть в запасе здоровье, то бегите напропалую, пока не окажетесь возле ямы с шипами. Здесь используйте полет и летите вдоль потолка до конца вправо, чтобы добраться до финальной бутылки. Если время в запасе еще есть, можете продвигаться вперед, избегая потерь здоровья. В любом случае, от ямы с шипами лучше лететь до самого конца, потому что последние две площадки проваливаются, и перебраться по ним непросто.

Этап 8

Не очень сложный этап, хотя от вас потребуется хорошая реакция и быстрота действий. От старта идите вправо и падайте вниз (когда будете проползать через узкую щель, опасайтесь шипов).
Внизу сбейте бегающего солдата, возьмите слева бутылку со снарядами и освободите камень справа. Прыгайте через него и забирайтесь с его помощью наверх, когда он остановится.
Чтобы перепрыгнуть солдата, стоящего внизу, прыгайте с самого края.
Вам надо бежать влево, чтобы нажать оранжевый диск и открыть проход, но будьте внимательны – лава двинется за вами, и вы должны опередить ее. Блоки, падающие сверху, ничем вам не вредят, а наоборот, помогают – на них можно запрыгивать.
Нажав диск, возвращайтесь обратно вправо, там откроется ход.
Падайте вниз, собирая монетки, а потом забирайтесь в проход слева. Бегите вперед не останавливаясь, чтобы убежать от лавы. Собрав бутылочки, спускайтесь обратно к лаве и используйте полет, чтобы миновать ее. Продолжайте лететь вправо, чтобы преодолеть еще одно озеро лавы.
Падайте вниз, но учтите, что как только вы двинетесь вправо, лава двинется за вами по пятам. Убегайте от нее, открывайте проход и падайте еще ниже.
Опять бегите от лавы, но на этот раз вам нельзя ошибиться – вы должны отскочить от пружины и сместиться вправо, на уступ. Сделать это надо с первой попытки, иначе свалитесь в лаву и потеряете жизнь.
Дальше все просто – забирайтесь наверх и бегите влево. Схватив курицу, сразу запрыгивайте на упавший блок, чтобы избежать лавы.
Шипы, выступающие из наклонного пола, легче всего преодолеть, используя облака.
Не хватайте бутылку, как только увидите – перепрыгните ее и соберите многочисленные мешочки с золотом.

Этап 9

Этап не очень длинный, но это не значит, что он простой. От старта пройдите немного вправо и падайте вниз, смещаясь влево, чтобы добраться до призов. Забрав курицу, просто подпрыгните, и опять окажетесь наверху.
Пробирайтесь по шестеренкам вправо (учтите, что от направления вращения шестеренки зависит скорость вашего движения). Если пойдете верхним путем, то без большого труда сможете получить некоторые призы (шипов нельзя касаться даже сбоку). Чтобы пройти дальше, идите нижним коридором.
Падайте вниз так, чтобы избежать выстрелов огромной головы. Если отсюда вы прыгнете через шипы влево, то сможете получить несколько монеток, но это связано с определенным риском. Кроме того, вам еще придется прыгать обратно.
Используйте меха, чтобы сдвинуть блок и пройти дальше (на них можно прыгать или просто сходить с них и становиться опять).
Взяв бомбу, спускайтесь вниз по извилистому коридору и бегите влево, прыгая через провалы, пока не упретесь в еще одну голову.
Опять сдвигайте каменный блок, чтобы появился проход. До конца осталось совсем немного, но как пройти без потерь следующее место, я не знаю. Падать с блока вниз нельзя – попадете на

шипы. Поэтому постарайтесь прыгнуть через них и не зацепить при этом гильотину (у меня это пару раз получалось). Со вторым препятствием проще – прыгайте через шипы, когда лезвие будет наверху, забирайте бутылку, и все.

Этап 10

Весьма неприятный этап, поскольку на нем вам очень часто будет встречаться огонь. Для начала идите вправо. Остановитесь на самом краю, и тогда огонь, растекшийся у вас за спиной, не причинит вам вреда. Далее прыгайте через огненные чаши, когда пламя вам не мешает.

Там, где пламя вырывается по горизонтали, подождите, пока оно исчезнет, и проползайте на четвереньках.

Забрав бутылку, возвращайтесь к самой первой чаше, падайте на нее, как только огонь погаснет, и сразу отползайте на четвереньках вправо. Идите вперед, пока не минуете поток пламени, вращающийся вокруг каменного блока (ползите вслед за ним, как только оно проскочит мимо вас).

Проползя по коридору и упав вниз, вы окажетесь на развилке. Можно упасть еще ниже и собрать немало призов, а можно идти дальше вправо, избегая контакта с огненным потоком, который движется здесь по более сложному маршруту. Во втором случае вы получите несколько монеток и существенно удлините и усложните свой путь, так что лучше сразу упасть вниз (только не упадите на голову солдату – подождите, пока он уйдет).

Забрав призы, идите вправо, падайте вниз и идите влево. Описывать больше нечего – вам осталось преодолеть несколько огненных чаш, и вы окажетесь возле пропасти. Используйте полет, который получили давным-давно, и перелетайте ее, избегая взрывающихся шариков, вылетающих снизу.

Этап 11

Это первый босс на вашем пути, и большой проблемы он не представляет. Вы должны бросать в него рыбу, которая взрывается при соприкосновении с поверхностью, но просто с земли ее не добросить, а во время прыжка вы вообще не можете ничего делать. Выход прост – становитесь на спину человечку, который время от времени пробегает по экрану, и уже с него бросайте рыбу во врага. Чтобы легче было попадать, запрыгнув на спину человечка, смещайтесь на нем до конца влево, а потом бросайте рыбу – не промахнетесь. Каждый раз, когда вы попадаете во врага, от него разлетаются звездочки. После того, как вы несколько раз (довольно много раз) попадете в него, он спрячется обратно в дом, и этап (а заодно и уровень) будет завершен. Само собой, от нот, которые враг разбрасывает во все стороны, надо уворачиваться.

Уровень 2. Roman Encampment. Римский Лагерь

Этап 1

Путь у вас всего один, и он не очень сложный. Главная опасность – лучники, которые выглядывают из укрытий и пускают стрелы. Дожидайтесь, когда стрела пролетит, и сразу идите дальше (иногда лучше ползти на четвереньках, чтобы вас не задела стрела лучника, расположенного немного выше).

Итак, пройдите вправо до края. Подождите, пока лучник выстрелит, потом падайте вниз и идите влево.

Стоя на краю, опять дождитесь выстрелов, падайте еще ниже и опять идите вправо. Прежде чем падать вниз, обязательно возьмите бутылочку (за ней не надо прыгать, просто коснитесь ее).

Чтобы забрать курицу и еще одну бутылочку, просто подпрыгните, стоя под ними. Подойдите к серой стене справа и запрыгните на самый верхний уступ. Стоя вплотную к стене, используйте облако. Запрыгивайте на него, а потом еще выше. Чтобы уничтожить деревянную перегородку, ударьте ее два раза кулаком.

Падайте еще ниже и идите дальше вправо, прыгая через катящиеся камни.

Падайте вниз и идите теперь уже влево, спускаясь по горке. Будьте осторожны – на земле, возле серого камня, прячется лучник. Перепрыгнув этот камень, спускайтесь по ярусам вниз и идите вправо. Пройдя некоторое расстояние и перепрыгнув провал, вы доберетесь до финальной бутылки.

Этап 2

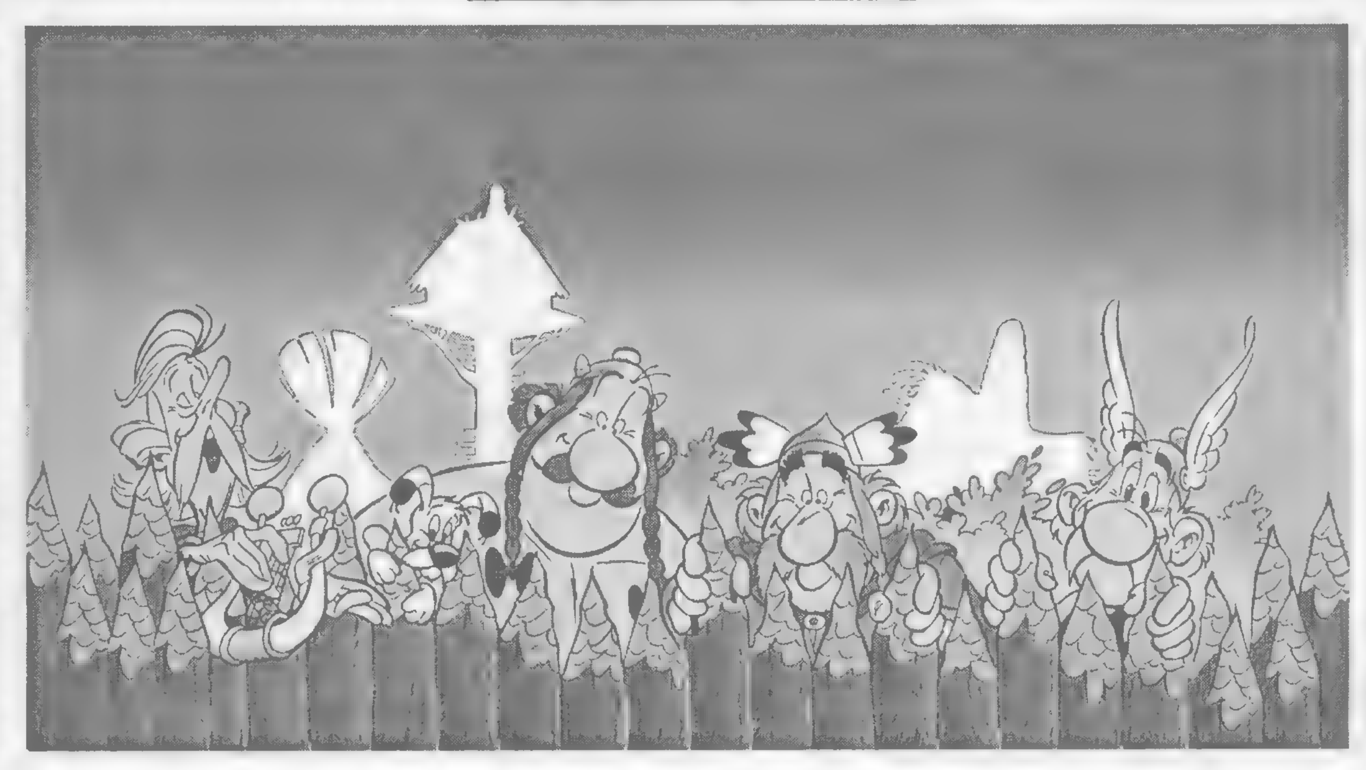
Короткий и совсем несложный этап. Чтобы не потерять здоровье проходя чучела, прыгайте через первое, когда рука будет справа. Под двумя следующими просто проползайте на четвереньках.

Упав вниз и взяв бутылку, используйте облако, чтобы перебраться через шипы, но опасайтесь летучей мыши, которая здесь летает.

Падайте вниз и подойдите к краю. Чтобы достать курицу, которая висит в воздухе справа от вас, встаньте на самый край, подождите, пока солдаты отойдут, и прыгайте за ней.

Спускайтесь в самый низ и берите слева бутылку и серп. Напролом бегите вправо, пользуясь неуязвимостью, потом поднимайтесь на лифте и прыгайте на батут. Отскочив от него, смещай-





тесь влево, чтобы забрать призы, а потом идите дальше вправо, прыгая по статуям солдат (не задерживайтесь на них, потому что они будут обрушиваться).

Снова поднимайтесь на лифте, а потом спускайтесь по площадкам с правой стороны, собирая призы.

Оказавшись в самом низу, идите вправо, пока не доберетесь до батута. Используйте полет и взлетайте на высокий уступ. На нем лежит финальная бутылка.

Этап 3

Не очень сложный этап, хотя на нем тоже есть лучники, прячущиеся в земле. Если у вас есть в запасе немного здоровья (пара прямоугольников), то можете двигаться вправо, не обращая внимания на врагов и препятствия. Вы потеряете здоровье, но доберетесь до кубка, который полностью его восстановит. Если здоровья мало, то идите осторожно, стараясь не сталкиваться с врагами.

Забрав кубок и упав вниз, идите влево, спускаясь по уступам, но будьте внимательны – здесь прячутся лучники.

Добравшись до серпа, берите его и не останавливаясь бегите вправо, не обращая внимания на многочисленные препятствия. Пробежав три коротких мостика и добравшись до четвертого, остановитесь и подождите, пока рыбы упадут вниз. Если бежать здесь напролом, то потеряете здоровье, потому что неуязвимость закончится. Забрав справа монетки и бутылку, забирайтесь по уступам наверх и прыгайте на катапульту – она забросит вас наверх. Сразу же ударьте солдата, который там стоит. Обязательно забрав бутылку, идите влево, забираясь по уступам.

Собрав монетки возле стены, прыгайте к серой перегородке и сделайте в ней дыру с помощью снаряда. За этой перегородкой вас ждет финальная бутылка.

Этап 4

Не очень сложный, но запутанный этап. На старте попрыгайте по площадкам и соберите призы. Взяв бомбу, падайте вниз и перебирайтесь по площадкам вправо, стараясь не упасть в лаву. Под гигантским шлемом проползайте на четвереньках. Добравшись до горшков с огнем, проскакивайте их, забирайте призы внизу и карабкайтесь наверх.

Собрав монетки и избавившись от солдата, пробирайтесь влево. Когда дойдете до трех щитов, стоящих друг на друге, ударьте нижний и подождите, пока два других не упадут вниз. Если сунетесь под них – потеряете здоровье.

Горшки с огнем проходите, когда они не горят. После горшков забирайтесь наверх, берите серп и идите направо, к катапульте. Перелетев с ее помощью мечи, продолжайте бежать вперед. Если хотите, можете забрать наверху бутылку и мешочек, но это необязательно.

Проползя под шлемом, можете забраться наверх по площадкам, чтобы добыть монетки, но вообще-то вам надо спуститься немного вниз – там будет финальная бутылка. Как забрать монетки слева от финальной бутылки и не потерять при этом здоровье, я не знаю.

Этап 5

Весьма неприятный этап, на котором почти нет лишнего времени. Пройдя двух солдат, падайте вниз, продолжая смещаться вправо, чтобы не упасть на голову третьему солдату. Обязательно возьмите бутылочку. Если хотите в дальнейшем собрать больше монеток и получить курицу, то заберитесь наверх и соберите монетки, а потом еще раз заберите бутылочку – в вашем распоряжении станет три облака.

Подойдя вплотную к высокой стене, используйте первое облако, чтобы перебраться через нее.

Следующее, что вас ждет – две брыкающиеся лошади. Если одна из них ударит вас, вы потеря-

ете здоровье и улетите довольно далеко назад. Первую лошадь пройти несложно – прыгайте через нее с возвышения. После этого встаньте возле попоны, которая наброшена на лошадь, и используйте второе облако. Когда оно появится (неподалеку от второй лошади), заберитесь на него, дождитесь, когда лошадь опустит ногу, и прыгайте через нее.

Теперь просто идите вперед, отбиваясь от врагов. Вода, которая капает с рыбы, опасна для вас – избегайте ее. Пробравшись под несколькими рыбами, висящими подряд, сразу прыгайте, чтобы избежать катящейся бочки. Пробравшись под еще одной рыбой и сбив солдата, используйте третье облако, стоя вплотную к рыбе и смотря влево. Когда облако появится, прыгайте на него, а потом на площадку, которая подвешена на цепях. Если отсюда вы будете двигаться влево, то прыгая по площадкам и висящим рыбам, сможете получить несколько монеток. Двигаясь по площадкам вправо, вы доберетесь до курицы. Через огонек, который горит на некоторых площадках, прыгать не надо – дождитесь, когда он уменьшится, и спокойно проходите.

Чтобы без потерь здоровья миновать вращающиеся лезвия, надо действовать очень точно (и быстро, потому что времени мало). Запрыгните на шест, вокруг которого вращаются лезвия, и прыгайте через них, когда они опускаются вниз. При этом вы должны приземляться точно между лезвиями, чтобы вас не зацепило.

Миновав это неприятное место, бегите вперед и заберитесь на самый верх второго штабеля бочек. Отсюда прыгайте на площадку, а потом на вторую, чтобы взять серп. После этого не останавливаясь бегите вправо, пока не доберетесь до финальной бутылки.

Этап 6

Основной недостаток этого этапа состоит в том, что на нем очень много хороших призов, но вряд ли у вас не хватит времени собрать их все. Поэтому решайте сами, что для вас наиболее ценно, и действуйте соответственно. Я лишь укажу, где и каким образом вы можете получить те или иные призы.

Идите вправо, пока не доберетесь до обрыва (через вторую белку прыгайте осторожнее, а то налетите прямо на бегущего солдата).

С обрыва падайте вниз, немного сместившись вправо, чтобы попасть на подвижную площадку. Если вы съездите на ней влево, то сможете получить немало монеток, однако потеряете время. С площадки прыгайте на облака, но не задерживайтесь на них – они обваливаются вниз.

Упав за шипами вниз, можете сходить влево и забрать монетки, бутылку и курицу. После этого идите вправо, разбивайте перегородку и сразу сбивайте птицу, которая будет лететь вам навстречу.

Упав на подвижную площадку, двигайтесь на ней вправо, а когда она поползет обратно – прыгайте вперед. Это позволит избежать вам драки с тремя солдатами, которые ходят под площадкой.

Когда из таза начнет подниматься мыльный пузырь, прыгайте на него и перебирайтесь дальше вправо.

Если упадете в яму с кабаном, чтобы добыть бутылку, то для того, чтобы выбраться оттуда, пройдите в правую часть ямы и подпрыгните на маленьких зеленых треугольниках – из под земли выскочит гриб и подбросит вас наверх (но, вообще-то, эта бутылка вам не понадобится).

Выбравшись на правую сторону, можете забираться наверх, чтобы добыть несколько полезных призов (в том числе кубок), но потом придется возвращаться, а это довольно большая потеря времени.

Чтобы пройти дальше, вы должны спуститься в самый низ и разбить перегородку. Можете потратить несколько секунд и избавиться от врага, прячущегося в дереве, чтобы забрать монетки.

Миновав перегородку, поднимитесь наверх – там тупик, но зато лежит сердечко. Забрав его, спускайтесь в самый низ и идите, сбивая врагов, по единственно возможному пути, пока не доберетесь до правого нижнего угла этапа (там где лежит бутылка и бродит толстый солдат). Взяв бутылку, используйте облако и забирайтесь наверх.

Теперь вам надо пройти немного влево и забраться еще выше, используя перекладины. Оказавшись на самом верху, идите вправо, и быстро доберетесь до финальной бутылки.

Этап 7

Не очень тяжелый этап, если у вас хорошая реак-





ция. Большие серые блоки рушатся вниз, как только вы коснетесь их. Чтобы проскочить первую яму, прыгайте с левого блока так, чтобы упасть в центр. Вы попадете на центральный блок и возьмете бутылку. Сразу используйте полученную способность летать и поднимайтесь вверх. Вы можете полетать здесь и собрать монетки, но есть более хороший вариант – поднимайтесь вверх и летите вправо. Вы пролетите над выступом с лучниками и над шипами и опуститесь сразу за ними, избежав, таким образом, немало неприятностей. Если вы так не сделаете, то шипы вам придется проходить, используя облака. Бросьте первое, стоя посередине площадки перед шипами, и прыгните на появившееся облако. Стоя на его левом краю, используйте второе облако, прыгайте на него, а оттуда на твердую землю.

Забирайтесь наверх и идите вправо, перепрыгнув через серый блок, чтобы забрать призы. Прежде чем падать вниз, подождите, пока слева от вас не высунется лучник. Падайте вниз, смещаясь влево, после того как он выстрелит и спрячется.

Внизу, если избавитесь от собаки, можете забрать справа мешочек, после чего идите влево. Падая вместе с серым блоком, продолжайте двигаться вперед, и упадете на уступ, автоматически взяв бутылку со снарядом. Бросьте его вправо, чтобы убрать с пути солдата. Теперь вам придется очень быстро прыгать по обваливающимся блокам, стараясь не попасть на шипы. Помните, что лучше наткнуться на шипы и потерять здоровье, чем упасть вниз вместе с блоком и потерять жизнь. Миновав это место и избавившись от пары солдат, вы доберетесь до финальной бутылки.

Этап 8

Здесь вам опять потребуется хорошая реакция. Практически весь этап состоит из шипов и облаков, которые висят над ними и обваливаются вниз вскоре после того, как вы наступите на них. Как следствие, вы должны очень быстро и точно прыгать с одного облака на другое.

После того, как проскочите первую полосу облаков и попадете на площадку, сбейте птицу, которая будет лететь вам навстречу. Каждый раз, когда вы будете прыгать на этом этапе на такую площадку, вы будете встречаться с птицей.

Когда возьмете бутылку, бросьте облако, стоя примерно на середине этой же площадки. На появившееся облако надо прыгать так, чтобы не зацепить шипы (или лучника, если он высунется) наверху. Пройдя по своему облаку, прыгайте на следующую площадку. Отсюда вы можете забраться наверх и пролезть налево, чтобы добыть монетки, но, по-моему, это абсолютно невыгодно. Оказавшись на площадке, справа от которой висит облако, прыгайте на его левый край и сразу используйте свое облако. Как только выпустите его, прыгайте туда, где оно появится, а с него еще дальше, на площадку.

Теперь вы оказались на развилке. Можно сразу забираться вверх по облакам, чтобы получить много хороших призов, а потом упасть вниз, смещаясь вправо, и забрать финальную бутылку. А можно сначала забраться в закуток слева вверху, чтобы получить курицу. В любом случае, вам нужно подниматься вверх по облакам, а не прыгать через шипы, сбивая солдат – наверху много хороших призов.

Этап 9

Это босс, но очень необычный. Вдалеке расположен форт римлян, откуда в вас постоянно швыряют камни. Вы должны бегать туда-сюда и могучими ударами посылать эти камни обратно. После того, как вы вернете в форт определенное число камней, он сдастся, и этап будет завершен. Если вы не отобьете камень, то он ударится в землю и разлетится на несколько камней поменьше – если любой из них вас зацепит, вы потеряете здоровье.

Один совет: не пытайтесь успеть за всеми камнями. Лучше встать немного в стороне от центра (допустим, немного левее) и отсылать обратно только те камни, которые летят по центру или слева, полностью игнорируя те, что летят справа. Таким образом, вы достаточно быстро разбомбите форт, не подвергаясь большому риску.

Уровень 3. The Forest. Лес

Этап 1

Лес – не самый приятный уровень и этот этап прямое тому подтверждение. Первый одуванчик без потерь не пройти (я, во всяком случае, не смог ни разу). Просто бегите напролом, игнорируя катящийся камень, а потом отбивайтесь от солдат, пока не доберетесь до второго одуванчика.

Вот его можно проскочить, не потеряв здоровья. Проползайте под ним на четвереньках, пока не встанете автоматически, и все.

Забирайтесь по площадкам вдоль лианы наверх и прыгайте на площадку слева. Сбив птицу, забирайте призы, используйте полученный полет и летите до конца влево, собирая монетки. На площадке над стартом вы найдете сердечко.

Забрав его, прыгайте вправо и, оказавшись внизу, прыгайте еще раз, чтобы избежать столкновения с камнем. Повторите свой маршрут еще раз, но получив полет, летите направо, пока не доберетесь до площадки с кучей призов.
Собрав их все, падайте вдоль лианы вниз. Упав на площадку, подождите, пока над вами пролетит птица. После этого прыгайте налево и забирайте бутылку со снарядами. Теперь вам надо пробираться по площадкам вправо, сбивая птиц кулаками и солдат снарядами. Чтобы избавиться от второго солдата, встаньте на левый край соседней с ним площадки и бросайте в него снаряд. Падать с площадок вниз нельзя – потеряете жизнь.
Перебравшись по площадкам на твердую землю, пройдите двух копьеметателей и перепрыгивайте пропасть с помощью гриба. Для этого встаньте возле его правого края, подпрыгните и, когда он подбросит вас, смещайтесь вправо. Перелетев пропасть, подпрыгните еще раз, чтобы не столкнуться с камнем. Вам осталось пройти еще один одуванчик (как и в первый раз, я не знаю, как это сделать без потерь) и избавиться от одного солдата, чтобы добраться до финальной бутылки.

Этап 2

Это не очень длинный этап, но пройти его весьма трудно. Жесткое ограничение времени и несколько труднопроходимых мест делают его более чем неприятным для прохождения.
На старте прыгайте по цветкам, чтобы пройти дальше. Забрав монетки, бросьте снаряд в солдата и быстро прыгайте на цветок и дальше – он обвалится, и вы должны успеть соскочить с него. Запрыгивайте на большой цветок и подпрыгивайте на нем, чтобы он подбросил вас. Можете перебраться вправо, чтобы забрать шлем, но лучше сразу прыгайте влево – времени мало.
Воина, который тыкает мечом вверх, надо проходить, когда он свой меч опускает. Не прыгайте на ветку, которая расположена выше – просто двигайтесь влево, и упадете вниз, рядом с совой. Сбейте ее, прежде чем она закричит. Можете забрать монетки слева, но лучше не тратить на них время. Двигайтесь вправо, забирайте призы, а потом опять двигайтесь влево, чтобы спуститься еще ниже.
Бегите вперед, как только воин опустит меч, и сходу бейте сову. Прыгайте на большой цветок, а с него на следующий. Я потратил кучу времени, пытаясь забраться на выступ справа, чтобы собрать там призы, но так и не смог этого сделать. Чтобы пройти дальше, вы должны попасть на маленький цветок слева, сразу же прыгнуть на следующий, а потом прыгнуть еще раз, чтобы попасть на ветку (если вы попадете на край первого цветка, то оттуда можно допрыгнуть сразу до ветки). Цветы под вами обваливаются, поэтому задерживаться нельзя ни на секунду. Чтобы было немного легче, постарайтесь сместиться на самый край большого цветка – тогда вы перестанете подскакивать, и перепрыгнуть на маленький цветок будет проще.
Оказавшись на ветке, вы должны подпрыгнуть, чтобы не столкнуться с белкой. После этого идите влево по той ветке, которая расположена немного выше, и собирайте на ней призы. Потом вернитесь обратно и карабкайтесь по веткам наверх.
Когда воин с мечом опустит его, пробегайте и сходу бейте сову. Стоя примерно посередине зеленых веток, используйте облако, прыгайте на него, а потом на ветку, которая расположена выше. Идите влево, прыгайте через белку, потом через меч, сбивайте сову и забирайте финальную бутылку.

Этап 3

Вы должны спуститься по веткам большого дерева вниз. Этап не очень сложный, вот только времени на его прохождение дается немного. Избегайте птенцов, высовывающихся из гнезд (их надо проходить, когда птенец прячется). Детально описывать ваш маршрут нет смысла – спускаясь потихоньку вниз, через дыры, каждый раз ходите по ветке до конца влево и вправо, чтобы добыть разные призы (в том числе жизнь). Неприятности связаны лишь с теми местами, где вам надо перебираться по осыпающимся листьям. Первой такое место находится там, где вы падаете через дыру возле правого края этапа. Упав на лист, сразу прыгайте влево, на соседний. Он будет двигаться влево, но между гнезд тоже упадет. Прежде чем это случится, прыгайте дальше, а потом сразу еще раз. На четвертом листе вы доедете до конца влево, где сможете взять призы. Следующее место лишь немного дальше. Забрав курицу и упав вниз, прыгайте через дыру и сходите вправо, чтобы добыть жизнь. Вернувшись обратно и упав еще ниже, сразу прыгайте с листа влево, чтобы собрать мешочки. Потом прыгайте на лист справа и сразу на следующий. Этот лист повезет вас вправо до самого конца – вам надо только стараться перепрыгивать гнезда, когда из них выглядывают птенцы. Но если здесь вы упадете вниз, то потеряете сразу жизнь, а не здоровье.

Этап 4

И вновь этап, на котором все зависит от вашей реакции. Сбив на старте солдата, продвигайтесь вправо, и вам навстречу полетят пчелы, которые сменили птиц. Летают они намного быстрее, поэтому не прозевайте их появление



После этого прыгайте на площадку и поднимайтесь на облаке вверх. Перебирайтесь по другим облакам вправо, но быстро, потому что они рушатся под вами. Взяв бутылку, сбивайте пчелу и прыгайте дальше вправо.

Оказавшись на площадке, используйте свое облако, стоя левее центра площадки, чтобы забраться повыше, а потом второе, чтобы забраться на самый верх и взять там бутылку и другие призы.

Спустившись после этого вниз и пройдя немного вправо, вы возьмете бутылку с маскировкой – используйте ее немедленно, иначе вас покусает пчелиный рой, летящий вам навстречу. Когда действие маскировки закончится, используйте полет и летите вправо и вверх, чтобы собрать там немало монеток.

Теперь вам осталось пройти совсем немного вправо, одолев по пути несколько пчел и пару солдат, чтобы добраться до финальной бутылки. Сбив первого солдата снарядом, можете перебираться на его место с помощью облака, но можно допрыгнуть и просто так.

Этап 5

Самый сложный этап на этом уровне. Вам придется прыгать по обваливающимся листьям, стараясь как можно реже сталкиваться с пауками. Если здоровья у вас мало, то заранее смиритесь с потерей жизни. Имея полное здоровье, можно просто прыгать по листьям, не обращая внимания на пауков. Маршрут короткий, поэтому опишу его по порядку.

На старте прыгайте на деревянную площадку и сразу с нее на лист (все деревянные площадки на этом этапе обваливаются под вами).

С этого листа прыгайте вправо и забирайтесь на самый верх.

Вместе с листом двигайтесь вправо, при первой же возможности прыгайте на площадку, а с нее опять на лист.

Перепрыгивайте на следующую площадку и быстро перебирайтесь на лист.

Отсюда прыгайте на следующий лист и двигайтесь на нем вправо, стоя на правом краю. Когда лист начнет падать, вы упадете вместе с ним и окажетесь на другом листе. Сразу прыгайте вправо – на следующий лист.

Теперь прыгайте дальше и сразу же еще раз, потому что лист под вами обрушится.

На том листе, на который вы попадете, двигайтесь вправо, пока не увидите бутылку. Прыгайте к ней, как только это станет возможным, и сразу используйте полученный полет, чтобы не упасть вниз.

Взлетайте на самый верх и опускайтесь на каменную площадку. Выход близко – просто идите влево, сбивая пауков и солдат, пока не доберетесь до бутылки.

Этап 6

Этот этап сделан, вероятно, для того, чтобы вы могли расслабиться после прохождения предыдущего. Он настолько простой и короткий, что даже не верится.

Просто идите вправо, сбивая солдат и растения-людоеды (они начинают двигаться к вам, когда вы подойдете достаточно близко).

Большие растения плюются ядом в ту сторону, куда развернуты, поэтому старайтесь миновать их как можно быстрее.

Когда дойдете до высокой стены, подойдите к ней вплотную и используйте облако, чтобы забраться на площадку слева (облако надо бросать, стоя лицом к стене).

Поднявшись по площадкам наверх, пройдите за растение влево и возьмите бутылку. Вернитесь обратно к растению, используйте полет и летите как можно выше до конца вправо – там будет финальная бутылка.

Этап 7

Тоже не очень сложный этап. Здесь всего одно трудное место, примерно посередине этапа. Маршрут только один, поэтому подробно описывать его я не буду.

Внимательно смотрите на потолок – иногда там видны камни желтого цвета, которые падают вниз при вашем приближении.

Нажимайте кнопки, чтобы стены поднимались и открывали проход.

Через первые шипы перебирайтесь, используя облако.

Взяв вторую бутылку (возле правого края этапа), вы должны использовать облако, чтобы забраться наверх, но бросать его надо очень точно, иначе вы или не допрыгнете до него, или не сможете попасть с него наверх. Во время броска лучше стоять немного правее стыка двух деревянных плит, тогда облако появится там, где надо.

Поднимаясь по выступам наверх, прыгайте на самый край выступа, чтобы вас не задели падающие сверху камни. Чтобы увернуться от тех камней, которые катятся на вас, надо прыгать вправо, а в воздухе смещаться влево, и они будут проскакивать под вами (чтобы это сработало со вторым камнем, спуститесь на один уступ вниз, иначе ударитесь головой об потолок и ничего не выйдет).

Поднявшись по уступам, вам останется только проползти влево по узкому коридору, избегая камней и шипов, которые то опускаются, то поднимаются.

Этап 8

Начало этапа не трудное и даже приятное из-за хороших призов, но вот завершить его непросто. Пройдя вправо, упав вниз и сбив солдата, сходите влево, чтобы забрать ценные призы, после чего возвращайтесь обратно, с помощью гриба поднимайтесь наверх и идите дальше вправо.

Миновав копьеметателя, вы можете перепрыгнуть провал и пройти вправо, чтобы собрать еще призы, но лучше этого не делать, потому что времени у вас совсем немного. Сразу падайте вниз, а потом еще раз – на площадку, которая расположена справа.

Отсюда все время двигайтесь вправо. Когда доберетесь до лиан, прыгайте по площадкам, предварительно очищая их от солдат полученными снарядами. После того, как доберетесь до края лиан (лучше весь путь по ним проделать поверху), прыгайте как можно дальше вправо. Вы упадете за камнем, в котором прячется лучник.

Теперь вы должны продвигаться вправо, забираясь по площадкам все выше и выше и избавляясь от врагов (лучше сначала пройти до края площадки, а уже потом запрыгивать на ту, которая расположена выше). Когда вверх станет двигаться никак, идите вправо, и скоро доберетесь до финальной бутылки.

Этап 9

Это опять босс, причем самый легкий, если вы сможете достаточно быстро колотить по кнопкам. Как только вы окажетесь на бревне рядом с врагом, нажимайте как можно быстрее кнопки «вправо» и «удар» (вместо «вправо» можно нажимать «влево», а вместо «удар» можно нажимать «прыжок», если вам это удобнее). Неважно, в какой именно комбинации вы будете нажимать кнопки, главное делать это как можно быстрее. В случае успеха вы будете двигаться на бревне вправо, и загнав врага в угол, он свалится в воду. Если же бревно поплывет влево, то у вас проблемы – заплыв в угол, вы свалитесь в воду и потеряете жизнь.

Уровень 4. Germany. Германия

Этап 1

На этом этапе есть несколько развилок, в результате чего можно получить разные призы. К тому же в решетках есть невидимые проходы и провалы, куда легко свалиться. Однако в целом это совсем не сложный этап.

Сбив собаку, бегите вперед не останавливаясь, потому что толстые тетки, мимо которых вы будете пробегать, взрываются.

Выбравшись наверх и избавившись от гномов, берите серп и бегите под прикрытием неуязвимости вперед, игнорируя врагов и собирая призы. Если не будете задерживаться, то без проблем доберетесь до правой стороны этапа. Забрав призы в самом углу, сбивайте воина и падайте в провал слева.

Чтобы избавиться от тетки, стоящей на отдельной площадке, падайте к ней и сразу выпрыгивайте налево. Когда она взорвется, возвращайтесь на эту площадку, подождите, пока внизу исчезнет огонь и, не останавливаясь, двигайтесь влево, чтобы пройти сквозь решетку.

Все монетки вы ухватить не сможете, поскольку под ними расположен провал. Берите, сколько сумеете, упав вниз, пройдите вправо, чтобы упасть еще ниже, а потом идите влево. Направо тоже есть ход, но призов там очень мало, а риск большой, потому что проскочить огонь непросто.

До финальной бутылки пройти осталось немного, но путь не самый легкий. Вы должны прыгать по вращающимся крестам и успевать убираться с них прежде, чем они сбросят вас вниз. Третий и четвертый крест еще сложнее. Они обваливаются вниз, как только вы на них наступите, поэтому на них можно задержаться лишь ненадолго – сделать пару шагов влево и сразу прыгать дальше.

Этап 2

Очень неприятный этап, на котором вам пригодятся ваша ловкость и реакция.

Избавившись от врагов, прыгайте на гигантскую птицу, но почти сразу вам нужно будет прыгнуть с нее дальше, чтобы не упасть вместе с ней вниз.

Отталкиваясь от пружины, прыгайте через елку так, чтобы попасть на облако, и сразу прыгайте дальше, к монеткам, потому что облако обвалится. Учтите, что елок касаться нельзя – потеряете здоровье.

Опять оттолкнувшись от пружины, прыгайте на облако, потом на второе, а потом на птицу. На ней вам предстоит довольно длительный полет, во время которого вы должны перепрыгивать макушки самых высоких елок, чтобы не потерять здоровье.

Когда перед вами появится стена с двумя проходами, приготовьтесь прыгать, потому что долетев до нее, птица упадет вниз. Лучше выпрыгнуть наверх и тут же убраться подальше от тетки – наверху можно взять курицу. Если вы сумели попасть наверх, то, забрав курицу, падайте вниз, смещаясь влево, чтобы не попасть на шипы (можно и не падать, а сразу прыгнуть на птицу, но тогда вам может не хватить облаков, чтобы завершить этап). Взяв бутылку, используйте облако, чтобы влезть на птицу, не потеряв здоровья. Пролетев на ней совсем немного, прыгайте в проход и берите еще одну бутылку.

Используйте полученную возможность летать, чтобы преодолеть коридор, покрытый шипами.
Миновав его, вам понадобится изрядная ловкость, чтобы пройти дальше. Бросьте облако на шипы, прыгайте на него, а потом на то, которое расположено выше. Теперь, не задерживаясь, прыгайте по облакам вправо. Задерживаться или касаться елок нельзя. Добравшись до пружины, перелетайте с ее помощью елку, и попадете на твердую землю.
Вам осталось совершить последний рывок. Бросайте облако на шипы, прыгайте на него, потом еще на одно, потом спускайтесь на три облака, расположенных рядом. Бегите по ним вперед и на ходу бросайте еще одно облако. Как только оно появится возле стены, перепрыгивайте на него. Если сумеете с него забраться наверх – хорошо, если нет, используйте еще одно облако. Выбравшись на твердую землю, забирайте призы и финальную бутылку.

Этап 3

Более чем тяжелый этап. Это лабиринт, в котором вы должны найти дорогу. При этом времени отведено мало, поэтому блуждать нельзя. Враги новые и тоже неприятные. Топоры можно отбивать ударом кулака, а вот с летящей колбасой поделать ничего нельзя – только присесть там, где это возможно. Если хотите, можете побродить здесь в поисках призов (хотя единственный ценный приз на этом этапе – жизнь). Я же предлагаю вам добраться до финальной бутылки за считанные секунды, не утруждая себя поисками пути.
Итак, от старта пройдите немного влево, запрыгните на уступ и сбейте викинга, швыряющего топоры.
Теперь запрыгивайте еще выше и идите влево. Сбив большого викинга и оказавшись на развилке, идите вправо по самому верхнему пути, пока не появится площадка слева.
Запрыгивайте на нее, сбивайте викинга, подойдите вплотную к стене и используйте облако. Выбирайтесь наверх, пройдите немного вправо, заберитесь на уступ и берите финальную бутылку.
Прежде чем покидать этот этап, вы можете сходить от финальной бутылки влево, сбивая всех врагов подряд. Когда упадете немного вниз, пройдите вправо, до того места, где несколько сосисок лежат одна на другой. Идите самым нижним путем влево, и сможете взять жизнь. После этого возвращайтесь обратно так же, как пришли сюда, и забирайте финальную бутылку.

Этап 4

Довольно простой этап, на котором вам надо всего лишь пройти слева направо, избегая неприятностей. Большие снежные комки, которые катятся на вас, разбивайте ударом кулака, а потом ждите, пока улетят три комка поменьше – они тоже опасны. Также опасайтесь молний, которые бьют иногда из облаков. Есть еще солдаты, которые маскируются под снеговиков, но если вы воспользуетесь моим советом, то они не будут представлять для вас проблемы.
А совет такой: когда доберетесь до мужичка, который курит огромную трубку, запрыгните в нее (в трубку). Вас подбросит наверх, и вы окажетесь на облаках. Прыгайте вправо и собирайте там призы, а потом прыгайте по облакам влево, собирая монетки, пока не доберетесь до бомбы. Взяв ее, сразу бегите вправо, нигде не задерживаясь. Вашей неуязвимости как раз хватит на то, чтобы вы без потерь добежали до финальной бутылки, разнеся по пути всех врагов.

Этап 5

Это последний этап этого уровня, но босса здесь нет. Вы должны подняться по площадкам на самый верх, а за вами по пятам будет подниматься вода – если замешкаетесь или свалитесь вниз, то потеряете жизнь. Есть один нехитрый способ облегчить себе жизнь, но он сработает только в том случае, если вы хорошо справляетесь с управлением на больших скоростях. Сразу на старте падайте вниз с левой стороны и берите бомбу. Теперь вы двигаетесь намного быстрее и от воды убежать легче, но если где-то вы не успеете прыгнуть, то свалитесь вниз.
Действия бомбы вам не хватит на то, чтобы подняться до самого верха, но от воды вы оторветесь. Добраться до группы призов, которые сложены под карнизом, будет уже несложно. Схватив, что успеете, используйте полет и поднимайтесь наверх (карнизы надо облетать, они вас не пропустят). Если в запасе есть немного времени, можете собрать монетки, если вода уже совсем близко – хватайте финальную бутылку.

Уровень 5. Roman Galley. Римская Галера

Этап 1

Это был бы далеко не самый сложный этап, если бы не постоянно летящие снежинки, которые закрывают пол-экрана. Они очень мешают сосредоточиться и вообще хоть что-нибудь разглядеть.
Если не хотите на старте терять здоровье, то лучше всего действовать следующим образом: пройдите вперед и заберите наверху бутылку со снарядами. Потом спуститесь обратно и сбейте

снеговика, который кидается своей головой. Встав на его площадку, вы увидите серп. Заберите его и под прикрытием неуязвимости идите поверху вперед.

Перепрыгнув первый провал и упав немного позже вниз, можете сходить влево и собрать монетки. К этому времени неуязвимость пропадет и вам опять придется воевать с врагами. Идите вправо и разбейте комок, но учтите, что он не разлетится на три маленьких комка, а рассыплется целой кучей, которая покатится к вам. Как только разобьете большой ком, прыгайте через остатки.

Когда дойдете до провала, через который надо прыгать, пропустите птицу, которая летит поверху, иначе во время прыжка заденете ее.

После того как собьете снеговика, отстреливающего голову, продолжайте двигаться вперед, но не прыгайте. Вы попадете на нижний ярус, где сможете получить сердечко. После этого идите дальше вправо, но опасайтесь сосулек, которые будут падать сверху при вашем приближении.

Когда станете спускаться с горки, собирая монеты, и дойдете до развилки (можно идти дальше вниз, а можно запрыгнуть на горку, ведущую вверх), лучше всего собрать монетки, которые остались, а потом вернуться назад и пойти верхом. Отделавшись от большого комка, вы сможете взять бомбу и без приключений добраться до финальной бутылки. Только не разгоняйтесь сразу, как возьмете бомбу, а то не успеете перепрыгнуть провал. Перепрыгнув его, спокойно бегите вперед до самого конца.

Этап 2

На этом этапе вам не понадобятся ни ловкость, ни реакция. Все, что здесь надо, чтобы выжить – точное знание того, где и как встать, чтобы не получить по голове тяжелым шаром.

Избавившись от солдат, можете забрать справа бутылку со снарядами, но это немного опасно, а снаряды вам все равно практически не нужны, так что можете не рисковать.

Запрыгивайте на платформу, которая выглядывает слева, и она двинется. Именно на ней вы проделаете большую часть пути по этому этапу.

Для начала встаньте поближе к левому краю. Стойте так, пока платформа не поднимется вверх и не поедет вправо. Тогда подойдите ближе к центру и сбейте солдата, как только он появится. Не спешите прыгать на площадку – пусть сперва шар уберется вправо. Сразу после этого прыгайте через площадку и опять становитесь на платформу. Вторую площадку преодолевайте, как только появится возможность.

Как только проскочите ее, подойдите как можно ближе к левому краю платформы, иначе вас зацепит шар. Когда он отдалится, переместитесь ближе к центру и присядьте, чтобы избежать другого шара.

Не прыгайте за монетками на площадки, расположенные слева, – отстанете от платформы и придется все начинать заново.

Проскочить следующее место без потерь мне не удалось ни разу. Сбивайте солдата, перебирайтесь через площадку, а потом через вторую. За это время шар дважды успеет ударить вас, но как этого избежать, я не знаю.

Теперь спрыгивайте на площадку с тремя монетками и дайте платформе уехать вниз. Дождитесь момента, когда почти рядом с вами (немного ниже и правее) появится шар, который потом улетит обратно налево. Как только это произойдет, падайте вниз, чтобы упасть на платформу. Таким образом, вы избежите потерь, которые были бы неминуемы, если бы поехали вниз вместе с платформой.

Больше описывать нечего до того момента, пока платформа не уедет за экран – все понятно и так. Чтобы забраться наверх, прыгайте на правый край рога дракона, и он подбросит вас вверх.

Чтобы без потерь забраться по уступам влево, начинайте это делать, как только над вами пролетит шар – тогда вы успеете подняться прежде, чем он зацепит вас.

Остановитесь напротив головы дракона и подождите, пока там не пролетит другой шар. Сразу после этого прыгайте на рог и в полете смещайтесь вправо. Вам осталось пробиться через нескольких солдат, чтобы добраться до финальной бутылки.

Этап 3

Абсолютно простой и очень короткий этап, если вы знаете, как его проходить. Вам надо перебраться по площадкам, висящим над водой, на другую сторону бассейна, где вас ждет финальная бутылка. На зеленых площадках можно стоять неограниченно долго, а желтые очень быстро исчезают, когда вы на них наступаете.

Место, где можно потерять здоровье, всего одно. После того как вы проскочите две желтые площадки и окажетесь опять на зеленой, вы должны успеть перебраться дальше по головам тюленей, иначе вас ударит хвост гигантской рыбы. Прыгать надо на голову второго тюленя, но с запасом – прыгайте в место его появления, как только высунется первый, а оттуда на следующую площадку.

Теперь прыгайте на ту площадку, которая расположена правее и выше, а потом забирайтесь на самый верх и двигайтесь влево. По желтым площадкам просто идите, а потом прыгайте за курицей.

Проходя вторую пару тюленей, не прыгайте на них – просто сойдите с площадки так, чтобы попасть одному из них на голову, и сразу прыгайте дальше.

Этап 4

На этом этапе жестко ограничено время. Сразу на старте берите серп и спускайтесь вниз.





Игнорируйте врагов и бутылки и бегите вправо, пока не перепрыгнете провал, в котором бегают два солдата. Здесь ваша неуязвимость кончится и следующих солдат надо будет сбивать.
Забирайтесь наверх и идите влево, избегая копий, летящих сверху.
Не падайте в дыру, в которой висят четыре монетки, – попадете почти на самый старт.
Забрав курицу, прыгайте на перекладину слева – на ней финальная бутылка.
Проходя этот этап, можете собирать монетки, которые иногда попадаются, но помните, что времени дано совсем мало.

Этап 5

Вам надо всего лишь пробраться направо, прыгая по мачтам кораблей, которые охраняются копьеметателями. Кроме того, откуда-то снизу то и дело прилетают здоровенные камни, которых тоже надо избегать. Как и два предыдущих, этот этап короткий и не очень сложный.
Для начала заберитесь на самый верх, прыгая с одной мачты на другую.
Добравшись до птицы, перелетайте с ее помощью вправо, но прыгайте на мачту, как только появится возможность, иначе упадете вниз вместе с площадкой.
Перепрыгивайте на соседнюю мачту и падайте вниз с левой стороны, смещаясь вправо, чтобы не улететь в воду. Теперь вам надо пробраться вправо, прыгая по вращающимся площадкам. Не задерживайтесь на них даже на секунду, иначе сорветесь.
Вам осталось подняться по вращающимся площадкам наверх – к финальной бутылке.

Этап 6

На мой взгляд, это один из самых неприятных этапов в игре. Вы должны одолеть гигантского крокодила, который выплывает из глубины, надеясь вас съесть. Стойте на одной из верхних площадок и ждите, когда он появится. Вы должны подобраться к нему сзади и ударить один-два раза, прежде чем он опустится обратно. Проблема в том, что ударить его надо в движении (вытянутой рукой), но при этом вы почти всегда натыкаетесь на него и теряете здоровье, которое у вас кончается быстрее, чем у крокодила. Если же вы будете медлить и стараться бить аккуратнее, то вам не хватит времени, отведенного на прохождение этого этапа.
Никаких определенных советов дать нельзя. Разве что только один – стойте на правой площадке, тогда вам будет легче подобраться к врагу сзади (если он слева от вас, просто спускайтесь и бейте, а если он под вами, то перепрыгивайте его и опять бейте).

Уровень 6. Rome. Рим

Этап 1

Опять простой (если не примитивный) этап. Возьмите бутылку со снарядами, уничтожьте стену, на котором она стояла, и получите облако. Используйте его, чтобы перебраться направо, возьмите бомбу и со всех ног бегите вперед. Без приключений вы доберетесь до финальной бутылки, сбив попутно кучу солдат.
Одно замечание: бросать облако нужно, стоя достаточно далеко от стены, иначе вы не сможете на него запрыгнуть. Становитесь немного правее середины стартовой площадки.

Этап 2

Возможно, есть разные пути для прохождения этого этапа, но я предлагаю вам следующий. От места старта сходите вправо и возьмите бутылку со снарядами. После этого падайте вниз, смещаясь в сторону, чтобы оказаться между колоннами справа от потока воды.
Забирайтесь по уступам наверх и идите вправо, сбивая солдат.
Спустившись с горки, снарядом сбейте солдата на другой стороне провала и прыгайте туда.
С помощью облака заберитесь на колонну и сбейте еще одного солдата.
Забравшись к копьеносцу, прыгайте направо и забирайте бутылку со снарядами, после чего возвращайтесь обратно, сбивайте солдата слева (лучше прыгнуть к нему и ударить кулаком) и занимайте его место. Совершив два прыжка вправо (опасайтесь лучника, который прячется на краю), идите вперед, сбивая солдат.
Когда спуститесь с высокой горы, сбивайте солдата снарядом, прыгайте через провал – и вы у цели.

Этап 3

Просто идите вперед, сбивая крыс, избегая рыб и того, что выливается из труб.

На мешки, которые выглядывают из воды, становитесь спокойно – они покачиваются, но здоровья вы не потеряете. Всего такие мешки попадутся вам три раза. Только во втором случае с одного мешка на другой надо перепрыгивать. В двух других местах можете просто идти вперед.

Этап 4

После канализации, по которой вы бродили на прошлом этапе, вы угодили прямо на пиршественный стол. Задание стало еще проще – пройдите до конца вправо, избегая всяких предметов, которые бросают враги. На чьи-то ребра, лежащие на столе, наступать нельзя. От желе вы отскакиваете – используйте это, чтобы достать монетки или перепрыгнуть препятствие.

Этап 5

По сравнению с двумя предыдущими этапами, этот, конечно, сложнее, но если сравнивать его с тем, что вы уже преодолели, то это сущий пустяк. Возьмите бутылку слева и идите направо, разбрасывая солдат и избегая копий и стрел. Чтобы преодолеть высокую стену, используйте облако. Спустившись с другой стороны, возьмите внизу серп, забирайтесь на строительные леса и прыгайте по площадкам вправо (чтобы запрыгнуть на первую статую, надо прыгать с самого края). Добравшись до подъемника, поднимайтесь на нем вверх и прыгайте по площадкам теперь уже влево.
Оказавшись на твердой земле, продолжайте двигаться вперед, перепрыгивая маленькие шарики и ямы с шипами. Миновав их, вы доберетесь до финальной бутылки.

Этап 6

Последнее испытание перед боссом, но весьма серьезное: лабиринта нет, надо всего лишь пройти по прямой до самого конца, но есть одно место, которое трудно пройти.
Взяв бутылку со снарядами, идите вправо. Чтобы проскочить провал, который закрыт каким-то дядей, бросьте снаряд в мишень, приделанную над дядей. Если вы попадете точно, он упадет вниз и проход откроется. Второе такое место проходится так же.
Чтобы пройти шипы, подойдите к ним поближе и бросьте вперед снаряд. Он собьет орех за шипами, и они уберутся в землю.
Следующее препятствие – высокая стена. Подпрыгните на круглом диске перед ней и вверх поднимется стена позади вас. Вернитесь обратно, запрыгните на площадку и нажмите второй диск, чтобы открылся проход дальше. Проблема в том, что запрыгнуть наверх довольно трудно, хотя здесь вы теряете только время. Прыгать надо с самого края, немного разбежавшись.
Самое опасное место расположено немного дальше. Сбив снарядом солдата на другой стороне пропасти, вы должны перепрыгнуть ее, а это так же непросто, как добраться до второго диска (только здесь вы рискуете жизнью).
Если вы сумели перепрыгнуть эту дыру, считайте, что этап пройден. Больше ничего сложного не будет. Просто идите вперед, разбрасывая солдат. На высокую стену забирайтесь с помощью облака, потом перебирайтесь через провал, предварительно сбив солдата, и все.

Этап 7

Последний этап последнего уровня. Чтобы Цезарь согласился отпустить пленников, вы должны сразиться на арене с двумя тиграми. Это не так сложно, как битва с крокодилом, так что особо можете не волноваться. Вам надо бить тигров по голове, когда они выглядывают из ниши, и не попадаться на их пути, когда они пробегают по арене. Один тигр всегда высовывается из левой ниши, второй – из правой. Стойте в углу и, улучив подходящий момент, бейте тигра. Когда избавитесь от одного, переходите на другую сторону и точно так же разбирайтесь со вторым. Не пытайтесь ударить тигра, когда он перебегает из одной ниши в другую, – это бесполезно.
Когда вы одолеете обоих врагов, этап завершится как обычно, но продолжения игры не будет. Вы увидите картинку, на которой галлы празднуют успешное возвращение своего друида, после чего сможете посмотреть на список создателей игры.



BATMAN RETURNS

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЭТМАНА

Бэтман вернулся. Вернулся потому, что на город снова напали чудовища. На сей раз супергерою придется сражаться не на жизнь, а на смерть на протяжении 4 эпизодов, состоящих из 3 уровней каждый. Если вы погибнете – игру продолжаете с начала эпизода, на котором находились.

2 игрока | Приключения | 50% Рейтинг



Управление

A – Выстрел
B – Удар
C – Прыжок.

Стратегия

Нужно овладеть оружием и кнопками управления. Противников можно одолеть с помощью оружия, имеющегося на вашем ремне (нажмите START, чтобы рассмотреть ремень). Начинаете игру с одним экземпляром каждого вида оружия, поэтому надо потренироваться на первом этапе и овладеть всеми его видами.

Бэтман может зависать в воздухе, планировать вниз, лететь вверх, «взмахивая крыльями».

Чтобы спланировать вниз, падая, нажмите и держите кнопку специального оружия, тогда Бэтман медленно опустится.

Чтобы взлететь вверх, надо одновременно нажать кнопки специального оружия и прыжка.

Прохождение

Эпизод 1: Город Готэм

Эпизод состоит из 3 уровней. 1 – крыши зданий, 2 – заброшенное строение, 3 – музей. Если потеряете жизнь – возвращаетесь к началу эпизода.

Уровень 1:

Крюк на веревке. Выстрелите им в потолок над головой. Можно взобраться по веревке (кнопка ↑) или раскачиваться на ней (кнопки → или ←).

Женщина-кошка. Нужно победить первого противника. Это – следующий. Она находится на правой верхней части здания. Нужно осмотреться. Подобрать источники энергии и предметы, которые могут пригодиться, потренироваться в прыжках и метании крюка. Но держитесь подальше от нижних этажей здания. Неверный прыжок может стоить жизни.

Клоуны. Коварны и опасны. Они атакуют, перепрыгивают через вас и нападают сзади. Бейте их кулаком или ногой, затем разворачивайтесь и, когда они приземлятся, стремительно атакуйте.



Женщина-кошка обладает смертельным приемом. Ее можно одолеть, воспользовавшись свободным пространством двух этажей здания. Ударьте ее кулаком и быстро прыгайте на этаж выше или ниже, чтобы избежать ее удара ногами в прыжке. Когда она остановится, займите позицию выше или ниже этажом, но рядом с ней, с тем, чтобы, когда она прыгнет на ваш этаж, атаковать ее снова. Повторять комбинацию до тех пор, пока не расправитесь с ней.

Уровень 2:

Действие происходит в заброшенном, накренившемся влево здании. Необходимо добраться до правого нижнего угла. Двигаться нужно зигзагами. Пар из труб вырывается так: сначала два резких выброса, затем еще три. Сначала разберитесь, как действуют трубы, в какой последовательности выбрасывают пар, только потом перепрыгивайте их.

Клоуны на одноколесных велосипедах стреляют в вас пулями. Когда они едут на вас, пригнитесь и ударьте их ногой или рукой. Если они стреляют, пригнитесь и переждите, и только потом атакуйте.

На третьем этаже находятся большие зияющие дыры в полу. Прыгните влево и, взмахивая крыльями, летите к следующему настилу. Если провалитесь в дыру, то попадете на острые пики. Быстро прыгайте влево, стараясь зацепиться крюком за настилы над головой. Под последним настилом есть дополнительная жизнь. Ее можно подобрать, спустившись вниз на крюке, но это очень сложно.

На четвертом этаже противник находится справа. Две огромные статуи дергают за рычаги механизмов, стреляющих зубчатыми колесами. Из голов статуй вылетают огненные шары. Зубчатое колесо вылетает в тот момент, когда рычаг дергают назад. После появления двух колес голова выпустит три огненных шара, затем статуя дернет за рычаг еще раз. Для победы над статуей прыгните ей на ногу и нанесите кулаком удар. Чтобы увернуться от зубчатых колес, прыгайте. Победите сначала одну статую, потом, оставаясь на месте, повернитесь к другой. Старайтесь перепрыгивать через зубчатые колеса и как можно чаще бросать батаранги в голову статуи.

Уровень 3:

Действие происходит в музее. Нужно подняться по этажам на правую верхнюю часть здания, избегая дыр в полу. Двигайтесь вперед, атакуя всех, кто мешает, не пропуская ни одного, или придется бороться с двумя противниками. Много дыр скрыто за тумбами, перепрыгивайте их. Опасайтесь гаргулий, которые нападают сверху. Если нападает клоун с автоматом, прыгайте на него и быстро бейте. Если прыгает кто-то другой, наклоняйтесь и бейте ногой.

На последнем этаже музея заходите в комнату с платформами и витражами. Здесь много гаргулий, поднимайся осторожно. С правой стороны лежит жизнь. Заберитесь на верхнюю правую платформу, затем прыгайте вправо, используя «крылья». Быстро летите налево, избегая падения в дыру под вами.

Забравшись на платформы, вы окажетесь на этаже с двумя гаргулиями. Убейте их, затем поднимитесь на подъемнике к пингвину. Спрыгните с подъемника, как только он достигнет верха (он развалится). Пингвин передвигается вверх-вниз с помощью зонтика. Встаньте ниже и чуть сбоку от него, затем прыгайте и, когда он будет рядом, бейте его кулаками. Если удастся и вы убьете его, то сохраните свою энергию.

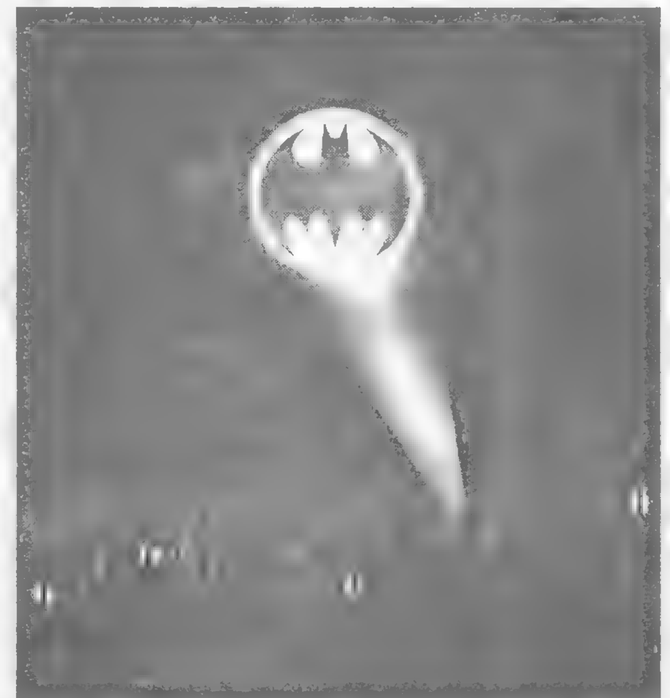
Эпизод 2: Удивительная страна Шрека

Уровень 1:

Для уничтожения мотоциклистов наносите им удары ногой. Они, промчавшись мимо вас, разворачиваются и начинают атаку сзади.

Серьезный противник – силач. Источник энергии, в виде сердца, появляется лишь однажды. Если воспользуетесь им сразу и впоследствии потеряете жизнь, он больше не появится или останется там до следующего раза. Лучше не трогать сердце, пока оно действительно вам не понадобится. Мало сил – лучше расстаньтесь с жизнью. Оставайтесь на первом этаже, расхаживая взад-вперед; уворачиваясь от предметов, бросаемых в вас противником Заманом, затем





бегите налево (минуя сердце), пока не окажетесь под дырой в левой части крыши. Заберитесь через дыру наверх, используя крюк на веревке, и бейте кулаком соперника. Если мало энергии, прыгайте обратно в дыру, хватайте сердце и залезайте обратно. Нужно заманить противника на противоположную сторону крыши, прежде чем залезать наверх, иначе он сбросит вас.

Уровень 2:

Прыгайте и приземляйтесь около врагов. Бейте кулаком, отпрыгивайте и повторяйте все снова. Увидев метателя ножей, пригнитесь, шагните вперед и бейте его ногой, пока он не метнул нож. Поднимайтесь на подъемнике до тех пор, пока он не поравняется с другим подъемником. Поравнявшись, перепрыгивайте на него. Когда вы будете взбираться по шахте второго лифта, вам придется иметь дело с клоуном и роликобежцем. Уничтожьте их супернаводящимися батарангами (правая часть ремня), прежде чем взбираться наверх. Без батарангов не обойтись, поэтому проверьте их наличие.

Противником на этом уровне будет женщина-кошка, но теперь придется сражаться, не имея преимущества двух этажей. Она неожиданно появляется и быстро атакует. Атакуйте и отступайте. Пригибайтесь при ее попытке ударить вас ногами в прыжке. Ваша цель – нанести ей больше вреда, чем она причинит вам. Можно пустить в ход батаранги.

Уровень 3:

Это огромный стальной шар. Бегайте зигзагом по эскалатору, не давая ему догнать вас. Прыгайте для увеличения скорости. На первом из эскалаторов, в самом его низу, прыгните влево, чтобы схватить дополнительную жизнь. Перед последним эскалатором находится дыра, которую надо избежать, поэтому прыгайте левее.

На самом нижнем этаже – пингвин. Его действия такие же, как раньше, но есть и новое оружие. Он метает большие лезвия пил. Нужно следить за ними, определяя высоту, на которой они летят, а потом бежать, пригибаясь или подпрыгивая. Во время схватки находитесь ниже пингвина. Когда он спустится, прыгайте и бейте его кулаком.

Эпизод 3: Цирк Красного треугольника

Уровень 1:

Пригнитесь, чтобы увернуться от огня, извергаемого огнеметчиком. Продвигайтесь вперед, используя время промежутков между огневыми залпами. Приблизившись, ударьте его ногой в нижнюю часть. Не провалитесь в дыру! Поднявшись по левой стороне клетки, переберитесь через нее. Оказавшись на первом чертовом колесе, воспользуйтесь крыльями, чтобы схватить дополнительную жизнь. Сверху увидите врагов, уничтожьте их батарангами. Спрыгивая со второго колеса, надо пролететь путь вправо, избегая дыры внизу.

Когда клоуны выпрыгивают из зеркал, они кидают бомбы. Отпрыгивайте назад от взрывов, затем прыгайте вперед и бейте клоуна ногой. После ряда зеркал вы увидите клоуна на телеэкране. С левой стороны появляется боксерская перчатка. Подкрадитесь пригнувшись и, выпрямившись, ударьте кулаком.

Уровень 2:

По веревке можно взобраться на трапецию. Ударьте кулаком Демона, чтобы добраться до сердца за его спиной, и заберитесь по веревке. Демоны будут стрелять огнем сквозь центр предохранительной сетки, поэтому, когда закончите путь, прыгайте вправо. Трудно достать демонов, которые раскачиваются на качелях, поэтому, пока стоите на сетке, уничтожайте демонов, находящихся ниже – кулаками или батарангами. Когда соскользнете вниз по веревке, будете атакованы еще одним демоном, затем – мотоциклистом и двумя клоунами на одноколесных велосипедах. Быстро переходите на верхний уровень, пригнитесь и бейте ногой влево и вправо.

Уровень 3:

Пригнитесь и бейте ногой шпагоглотателей. Сердце находится в вагоне, но прежде чем взять его, лучше сразиться со следующим врагом. На крыше пятого вагона находятся белые блоки, которые внезапно подскакивают и скидывают вас, когда вы на них наступаете. Прыгайте к краю вагона, подпрыгивайте и летите через первый блок, приземляясь точно перед следующим. Подпрыгивайте и летите через следующее препятствие.

Противник, находящийся на паровозе, друг Пингвина. Он размахивает лопатой. Атакуя его, вам надо уклоняться от лопаты и двух огней. Используйте самые стремительные удары кулаком (нажимайте на кнопку так быстро, как только сможете!), а издалека используйте специальное оружие.

Эпизод 4: Канализационные трубы

Уровень 1:

Зеленая жидкость не причинит вреда, но может утащить вас за собой. Чтобы противодействовать

течению, прыгните и следите, когда оно изменит направление. Попытайтесь пробраться на самое дно зоны, затем отправляйтесь направо и вверх.

Спускаясь вниз и вправо, вы встретите противника. Он находится под трубой и извергает пламя вам на ноги. В левой стороне находится большое сердце и наверху маленькое сердце, но не берите их, пока они вам не понадобятся. Избегайте языков пламени противника, прыгните на две трубы вниз и атакуйте. Он исчезнет, а потом появится сзади на другой стороне экрана. Если он далеко – используйте батаранги, близко – бейте кулаком или ногой.

Уровень 2:

Перед вами длинный коридор, ведущий под уклон. Отправляйтесь направо и перепрыгните через стену, затем падайте в дыру на полу. Падая, следите за желтыми трубами на правой стене. Зацепившись за желтую трубу крюком, раскачайтесь и возьмите приз, находящийся ниже. Потом продолжайте путь со следующей трубы.

Уровень 3:

Нужно держаться подальше от ядовитой зеленой жидкости, текущей по нижнему этажу. Забирайтесь на все. Когда вы будете у стены справа, остерегайтесь уступа, где находится Клоун-шарманщик.

Опять Пингвин. Прыгайте вправо на пол и бейте его, затем пинками разрушьте его оружие, стреляющее нечистотами. Пингвин использует свой зонтик как оружие. Он летает вокруг, чтобы безопасно сесть, затем вытащит зонтик и выстрелит. Уклонитесь от пуль и атакуйте его, пока он в воздухе. Лучше не подвергать себя опасности и атаковать его издалека батарангами.

Эпизод 5: Нора Пингвина

Уровень 1:

Препятствие в играх с платформами – лед. Нижний этаж – мгновенная смерть для Бэтмана, нужно взбираться как можно выше. В стенах имеются кое-какие предметы, которые можно заполучить, если прыгать сквозь них. Остерегайтесь кирпичей, которые шатаются: они могут выпасть и ударить вас, могут пошатнуться, и вы упадете. Идите дальше вправо и двигайтесь вниз, пока не увидите площадки над ледяной водой. Для этой зоны нужно сохранить множество батарангов и энергии крыльев.



Уровень 2:

Здесь вы находитесь на плавающих льдинах, движущихся вправо. Прыгайте по льдинам вправо, используйте крылья и крюк, чтобы продвигаться вперед, раскачиваясь. Если на заднем плане все потемнеет- это следующее помещение. Плывите на льдине вправо, чтобы попасть туда. Пингвин-противник предстает в двух ипостасях. Первая – он сидит на желтой резиновой утке и посылает на вас пингвинов с реактивным снаряжением. Потренируйтесь в прыжках с льдины на льдину в левую сторону, затем подплывайте к нему. Придется отпрыгивать от Пингвина, когда будете с ним сражаться. Уловка – нужно подплыть к утке и очень быстро несколько раз ее ударить, отпрыгнуть назад на 1 – 2 льдины и повторить снова. Пингвины вас не волнуют, опасность представляет ледяная вода. Отпрыгивая от утки, пустите в дело крюк, чтобы не дать пингвинам столкнуть вас в воду.

После расправы с уткой Пингвин отступит вверх по коридору к последнему убежищу. Продолжайте прыгать назад по льдинам до пирамиды из зеленых глыб, забирайтесь вверх и быстро прыгайте по платформам, которые торчат из стен, или они уйдут обратно.

Во втором случае, Пингвин одет в пижаму. Вода опасна, поэтому все внимание – на платформы. Ударив Пингвина, увидите, что его энергетический ресурс (желтый цвет) сокращается. Но вы его еще не убили. Нужно разрушить генератор мощности, который находится справа. Прыгните на нижнюю платформу, встаньте на колени и ударьте как можно быстрее. Попробуйте удары ногой в прыжке и удары кулаком. Можно атаковать либо генератор, либо Пингвина, но у генератора нет энергетического ресурса, поэтому лучше сначала вывести из строя его. После разрушения генератора добейте Пингвина, и вы победитель.

4 Зак. 376

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

БЭТМАН: МЕСТЬ ДЖОКЕРА

Очередная серия неимоверно известной классической саги о Бэтмане. Супергерою вновь придется сражаться за справедливость и спокойствие во всем мире. Вам придется пройти семь различных уровней, попутно разбираясь с плохими парнями.

2 игрока | Приключения | 50% Рейтинг



Управление

A — Выстрел
B — Прыжок
C — Удар
Start — Пауза.

Меню

В стартовом меню вы сможете начать новую игру (New Game), ввести пароли (Passcode) и настроить игровые опции (Options). Выбор происходит при помощи кнопки Start.

Стратегия

Если вы стреляете, а затем прыгаете, учтите: реакция будет с небольшим запаздыванием, пока вы не нажмете на кнопку, указывающую направление прыжка. Не оставляйте Бэтмена долго стоять перед препятствием: он может, качнувшись вперед, попасть под лазерный луч или подвергнуться другой опасности. Нажмите кнопку к, когда остановились, и Бэтмен будет стоять как вкопанный.

Прохождение

Уровень 1-1

В соборе пустите в ход батаранги (икона B), чтобы уничтожить вражеских убийц, стоящих на выступах. Прежде чем выйти из собора, подберите «акустический анализатор» (икона N), находящийся на самом верху. Есть 2 способа прохождения 3 статуй, что ждут вас на последнем этапе этого уровня: можно, осторожно подобравшись к

ним, разрушить их с помощью нейтрализатора, либо, подобравшись к пьедесталам статуй, расстрелять их прежде, чем они разделаются с вами.

Уровень 1-2

Оставайтесь у левого края экрана, чтобы избежать бомб цеппелина, и пустите в ход нейтрализатор, чтобы очистить себе дорогу.

Уровень 1-3

На этом уровне крайне опасен Ас-Бомбардировщик. Оставайтесь в левой стороне экрана и издали обстреливайте его. Когда он атакует, перебегайте на другую сторону экрана. Вы не можете ни перепрыгивать пули, ни нырять под них. Скольжение — единственный способ избежать их. Когда он воспользуется своей рацией, появятся три летающих робота. Если вы находитесь в левой части экрана, то выстрелите в робота над вами и дальше обстреливайте Бомбардировщик, пока его не охватит пламя.

Уровень 2-1

Возьмите батаранг и держите его наготове, так как он понадобится при встрече с летающими врагами и двумя головорезами, на последнем этапе этого уровня. Будьте осторожны, когда прыгаете по движущимся опорам. Вам придется наклониться, чтобы пробраться под стеной, находящейся над последней опорой. Уровень 2-2: Оставайтесь на краю экрана слева и используйте батаранги (икона В) для уничтожения врагов. Двигайтесь вверх-вниз, чтобы избежать шипастых шаров.

Уровень 3-1:

Чтобы избежать попадания в вас ракет, услышав их звук, бегите влево. Уничтожение «плохих парней» — один меткий выстрел из арбалета. Осторожно на мостах — в них есть дыры, а стоять можно только на бревнах.





Уровень 3-2

Первый этап — темно-серые камни, находящиеся в пещере. Они падают, как только вы приблизитесь к ним. Поэтому держитесь левой стороны. Возьмите арбалет — для защиты в пещере и против противника на следующем уровне. В конце уровня есть уступы, с которых нужно не спрыгивать, а сходить. Нужно скоординироваться или попадете на пики. Вы должны взойти на плавучую платформу на последнем этапе этого уровня.

Уровень 3-3

В начале сражения прыгайте на уступ с самого левого края экрана. В вас попадет луч из лазера Майндроида. Стреляйте в него, когда он летит на вас. Когда он приземлится, перепрыгните через него и двигайтесь на ближайший к правому краю экрана уступ. Обернитесь и стреляйте в Майндроида, пока он не приземлится, и снова перепрыгните через него. Повторять, пока он не взорвется.

Уровень 4-1

Подстрелите больше летающих врагов. За каждого летуна вы получите по энергетической капсуле.

Уровень 4-2

Держать наготове батаранг (икона В). Он понадобится и на уровне 4-3. Есть 2 движущихся подъемника. На первом — стоя на среднем уступе, уворачивайтесь от пуль. 2 головореза (справа и слева) спрыгнут на подъемник. Перепрыгните через их пули и ответьте огнем. На втором подъемнике идите вправо, не попадая под пули. Вас будут атаковать еще двое (слева и справа).



Уровень 4-3

Идите к левому краю экрана, повернитесь направо и используйте батаранг быстрее. Если его нет, нужно прыгать и стрелять, чтобы попасть в CPU наверху экрана. Стоя у левого края экрана, можно избежать попадания стреляющих лазеров. С двух сторон атакуют роботы. Они же отвлекут ваш батаранг.

Уровень 5-1

Нужно запомнить, где ныряльщики выскакивают из воды, и взять батаранг (икона В). Вы сможете обстреливать все. Пригибайтесь, чтобы избежать пуль.

Уровень 5-2

Оставайтесь с батарангом (икона В) у левого края экрана. Стреляйте быстрее. Для избежания огня двигайтесь вверх или вниз.

Уровень 6-1

Возьмите арбалет (икона С). Нужно пройти мимо лазерных лучей, поджидающих вас на полпути. Серебряные опоры (после лазеров) обвалятся, если к ним прикоснуться. Не останавливаться. Нужно взять батаранг (икона С) перед уровнем 6-2.

Уровень 6-2

Идите медленно влево, чтобы оказаться справа от сумасшедшего гранатометчика. Убейте его батарангом, когда он вылезет из танка, затем прыгайте через шипастые шары, падающие на землю.

Уровень 6-3

Джокер летает по экрану и быстро сбрасывает бомбы. Оставайтесь на левой стороне экрана и применяйте батаранг, уворачиваясь от бомб. Если нет батаранга, то нужно прыгать и стрелять или вернуться на уровень 6-1 и подготовиться.

Уровень 7-1

Первый этап — атакуют 4 шеренги роботов. 3 шеренги пройдут мимо, но четвертой, спускающейся с верхней части экрана, нужно избежать. Замрите на месте, пока они не пройдут. Перед 7-2 вооружитесь арбалетом (икона С).

Уровень 7-2

Прыгайте и стреляйте в щит в центре экрана, где появляются голубые колеса. Затем, под дырами на левой стороне экрана, бегите влево, когда огненные шары появятся из дыр (из щита — еще 3 колеса). Перепрыгивайте через них, добираясь до левого края экрана, бегайте и стреляйте в щит, пока он не взорвется. Встаньте в дюйме от левого края экрана и ждите четырех огненных шаров, выстрелянных Джокером. Бегите влево, перепрыгивая через них, и стреляйте в Джокера. Лучше выстрелить 3-4 раза. Потом — назад, к левой части экрана, и ждать выстрелов. Теперь выстрелы — 4 огненных шара и 2 голубых колеса. Бегите к левому краю экрана, перепрыгнув через огненные шары и пригибаясь от колес. Прыгните и выстрелите в Джокера один раз и приготовьтесь перепрыгивать через 4 огненных шара. Джокер повторит действия. Стреляйте и уворачивайтесь, пока он не взорвется.

BATTLETECH

ТЕХНОВОЙНА

Очень динамичная, увлекательная и азартная стрелялка, в которой вы управляете боевым роботом, оснащенным различными видами мощнейшего оружия. В ходе игры вам предстоит пройти пять огромных уровней, выполнить десятки миссий и уничтожить просто невообразимое количество вражеской техники.
Игра для различных возрастов, особенно понравится фанатам известной вертолетной серии («Desert Strike», «Jungle Strike» и т.д.).

2 игрока | **Боевик** | 70% Рейтинг

Управление

A,B,C — стрельба из различных орудий
Start — режим радара
Если в режиме радара нажать кнопку B, то появится меню статуса, где можно узнать свой ранг, количество жизней, процент причиненного ущерба, а также количество уничтоженных зданий и вражеской техники.
При нажатии в режиме радара кнопки C появится ваше текущее задание.
Если при движении нажать и не отпускать кнопку стрельбы (любую), то панель управления (Direction Pad) позволяет вам управлять туловищем робота (при этом он будет двигаться в прежнем направлении).

Меню

После коротенькой заставки вашему взору предстанут три пункта меню. В опциях вы сможете прослушать музыку и звуки игры, а также набрать пароль. При выборе пункта Dual Start (игра вдвоем) вы можете сыграть в эту замечательную игру вместе с другом, при этом один из игроков будет управлять туловищем и оружием, а второй — руководить перемещением робота, т. е. управлять ногами. На мой взгляд, весьма оригинально придумано. Обязательно попробуйте поиграть с другом — получите массу удовольствия. Ну, а пока ваш товарищ еще не пришел, вполне можно поиграть и одному — выбирайте первый пункт меню: 1P Start (одиночная игра), и вперед. После выбора этого пункта появится такой странный зеленый мужик (судя по всему, ваш командир), который достаточно подробно проинформирует вас о предстоящей миссии. После того как командир исчезнет (к несчастью, не насовсем), появится экран выбора оружия. Здесь вы можете выбрать место расположения и вид оружия: первый столбик — оружие левой руки, средний — оружие центральной части робота и правый — оружие правой руки (стрелять: кнопки A, B и C, соответственно). Всего в арсенале девять видов оружия, так что пробуйте, экспериментируйте, в общем, выбирайте себе по вкусу.

Описание оружия

1. **Particle Projection Cannon** (плазменная пушка)
— Мощность зависит от продолжительности нажатия кнопки стрельбы
— При слишком долгом нажатии взрывается и повреждает робота
— Через стены не перелетает
— Максимальное количество зарядов 10

2. **Gauss Rifle** (винтовка Гаусса)
— Большая мощность
— Дальность полета зависит от продолжительности нажатия на кнопку
— Перелетает через стены
— Максимальное количество зарядов 20

3. **Arrow VI** (самонаводящаяся ракета)
— Средняя мощность
— Самонаводящееся на ближайшего противника
— Перелетает через стены
— Максимальное количество зарядов 10

4. **Large Laser** (тяжелый лазер)
— Большая мощность
— Непрерывный огонь при нажатой кнопке
— Средний радиус действия
— Максимальное количество зарядов 100

5. **Machine Gun** (пулемет)
— Малая мощность
— Непрерывный огонь при нажатой кнопке
— Высокая скорострельность



— Максимальное количество зарядов 350
6. **Auto Cannon** /S (автоматическая пушка)
— Средняя мощность
— Непрерывный огонь при нажатой кнопке
— Средняя скорострельность
— Максимальное количество зарядов 150
7. **Inferno Short Range Missile** (огнемет небольшого диапазона)
— Средняя мощность
— Оставляет горящие осколки на земле
— Максимальное количество зарядов 70
8. **Long Range Missile 20** (ракета большой дальности)
— Средняя мощность
— Немного самонаводящаяся
— Максимальное количество зарядов 40
9. **Thunder Mine Field** (мина типа «Гром»)
— Большая мощность
— Взрывается через две секунды
— Максимальное количество зарядов 50.

Прохождение

1. Планета Alshain (Алшаин)

Слева от вас находятся небольшие запасы боеприпасов и энергии, но сразу их брать нет смысла, т.к. вначале ваши показатели на максимуме, поэтому лучше вернуться сюда позже. Это относится и ко всем предметам, остающимся после уничтожения зданий и вражеских роботов.

Первым делом вам нужно уничтожить 7 радаров, расположенных справа от места высадки (на радаре они обведены красным кругом). Будьте осторожны: вокруг них минное поле.

После расправы с радарами идите вверх. Там вам следует развалить четыре здания, похожих на палатки, и радар между ними.

Далее следуйте на северо-запад и уничтожьте шесть зданий с буквой «Н».

Затем, когда от хлипких строений останется лишь куча камней, идите на север (вверх). Там будет стоять здание, похожее на пирамиду, причем охранять ее будут весьма неплохо. Когда вы, наконец, прорветесь через толпу агрессивной вражеской техники и развалите пирамиду (которая на самом деле является тюрьмой), к вам навстречу выбежит заключенный, называющий себя Star Commander»ом. Он сообщит, что может открыть ворота на секретную вражескую базу, но попасть к воротам ему мешает силовое поле.

Для разрушения силового поля нужно разломать четыре генератора. Благо здесь рядом: двигайтесь направо от тюрьмы и уничтожьте четыре пирамиды, которые расположены вдоль стены базы (пользуйтесь радаром — не заблудитесь). Когда вы справитесь с этими незатейливыми конструкциями, подойдите к воротам в базу (они хорошо видны на радаре) и бывший заключенный незамедлительно их откроет. Задание очень «простое» — сровнять эту базу с землей (в смысле, уничтожить на ней все, что стоит и бегает). Когда вы, наконец, справитесь с этой задачей, появится ваш командир, поздравит вас с успешным выполнением миссии, повысит вам звание и отправит на новое задание.

2. Планета Satalice (Саталис)

Итак, вас высадили на планете-пустыне. Старайтесь не наступать на полосы лавы и кратеры — это плохо отразится на состоянии вашего робота.

Первым вашим заданием будет нахождение и уничтожение двух станций, с которых запускают спутники, причем сделать это следует быстро, за 150 секунд (время, отведенное вам на выполнение этого задания, показано в правом верхнем углу экрана). Как только вас высадили, немедленно отправляйтесь на юго-восток, пройдя немного, поверните на юг и пройдите по каньону. Держитесь левой (от робота) стороны. Выйдя из каньона, включите радар, и в правом нижнем углу увидите первую цель (она обведена красным кругом). Разделавшись с первой целью, двигайтесь на северо-восток до тех пор, пока не дойдете до границы уровня. Упершись в стену, поворачивайте на север, и в правом верхнем углу увидите вторую цель.

Следующим заданием будет уничтожение вспомогательных заводов. Они равномерно разбросаны по всей планете, пользуясь радаром, вам будет не сложно их найти (кстати, их восемь штук). Но не трогайте пока главный завод (он такой большой и находится в центре уровня).

После уничтожения восьми вспомогательных заводов с чистой совестью можете разнести главный. Когда шум взрывов утихнет, появится ваш командир с очередным заданием.

3. Планета Ridderkerk (Риддеркерк)

Как говорится, «из огня, да в полымя». На сей раз нелегкая судьбинушка забросила вас на ледяную планету, а тут еще и радар не работает...

Двигайтесь вдоль правой стены, пока не дойдете до входа на своеобразный «каток». «Проскользите» его до конца и уничтожьте первый из пяти радаров, блокирующих ваш собственный. Выйдя с «катка», поверните налево и идите строго вверх. В конце узенького коридорчика вы обнаружите второй радар. Продолжайте движение вверх, и в конце «коридорчика» сверните чуть-чуть направо, и увидите третий радар. Затем идите налево вдоль верхней границы уровня. Когда вы упретесь в стену, то обнаружите, что внизу есть вход на еще один «каток», в конце которого четвертый радар. Выйдя с катка, двигайтесь направо вдоль стены и, пройдя немного вниз, увидите очередной «каток», где и находится последний радар. Теперь, наконец, вы сможете воспользоваться картой. Включив свой радар, справа вы увидите огромное скопление вражеских объектов. Выйдя с «катка», идите прямо (туда, где на радаре стена мигает красным), уткнувшись в стену, пробейте в ней проход и уничтожьте там все. Справившись с этой нелегкой задачей, отправляйтесь в правый верхний угол (туда, где был третий радар) и спускайтесь по льду. Последним заданием на этом уровне будет уничтожение главной базы, которая находится в конце спуска.

4. Планета Avon (Эвон) BBYLND

Первым заданием на этой планете будет сбор четырех компонентов супертоплива. Первая часть находится слева от места высадки, но ее следует брать в последнюю очередь (а то не успеете добежать). Так что сначала соберите три компонента, которые находятся в центре уровня, вверху в центре и в правом верхнем углу. Кстати, по дороге встречаются минные поля, так что будьте внимательны! После того, как вы соберете три компонента, возвращайтесь к первому, берите его и очень быстро (у вас 30 секунд) несите все к стальным дверям, которые находятся слева от последнего компонента, который вы взяли. Отойдите от дверей, чтобы вас не задело взрывом. Затем пройдите в ворота и как обычно разрушьте там все. После этого ваша миссия на этой планете завершена.

BMBRMN

5. Планета Swamp (Свомп)

В начале миссии у вас снова не работает радар, так что вам нужно взорвать две штуки, которые не дают ему работать. Итак, идем вверх, пока дорога не сузится к левому краю (там еще растет одинокое «дерево» посреди дороги). От «дерева» двигаемся влево, обходим небольшой «островок» зелени и идем строго на запад. Затем нужно зайти в небольшой проход, спуститься по «коридорчику» вниз, где будет стоять первая из двух штук, «забивающих» ваш радар. Расправившись с ней, выйдите тем же способом и от выхода из «коридорчика» идите вниз, вдоль правой (от робота) стены. Заверните в первый же проход. Там будет стоять вторая штука, и когда вы уничтожите ее, ваш радар снова заработает. После этого вам нужно собрать 9 контейнеров, которые находятся в зданиях, на радаре обведенных в красный кружок. Справившись с этим весьма нелегким заданием, приготовьтесь к финальной схватке с большим роботом. Выберите место схватки так, чтобы рядом не было болота (т.к. оно замедляет движение), и не стойте на одном месте, побольше двигайтесь — вот секрет победы над боссом. Это последняя миссия игры. Концовка в игре, к сожалению, отсутствует.

PASSWORD : BRNS21



BLADES OF VENGEANCE

КЛИНКИ ВОЗМЕЗДИЯ

Извечная борьба Добра и Зла... Чтобы остановить несметные легионы Тьмы, были выбраны три лучших воина земли.
В начале игры вы можете выбрать одного из трех персонажей: амазонку, рыцаря или колдуна. У каждого — свое соотношение параметров сила — скорость — выносливость, так что выбирайте себе героя по вкусу и вперед, а то нечисть уже заждалась.

ELECTRONiC ARTS 1993

1-2 игрока	Боевик	51% Рейтинг



Управление

Удар — кнопка B.
Удар сверху — ↑ + кнопка B.
Прыжок — кнопка C.
Высокий прыжок — кнопка C, кнопка B.
Блок — ↓.
Выбор возможностей и функций — Start, ↑.
Исполнение выбранной функции — кнопка A (выйдя из режима паузы).
Обзор — Start, кнопка C.
Войти в дверцу — ↑.

Магазины

После прохождения каждого уровня вы автоматически оказываетесь в магазине. Здесь вы можете потратить заработанное потом (вашим) и кровью (в основном, чужой) серебро. После первого уровня выбор в магазине, прямо скажем, небольшой — всего несколько наименований предметов, которые и так в изобилии лежат на уровне. Так что если вы остро не нуждаетесь в предметах, то лучше немного поэкономить. На более нужные, хотя и более дорогие предметы. Например, после третьего уровня у вас появится возможность приобрести доспехи, которые нельзя найти на уровне.

Полезные предметы

Invisibility (Невидимость) — делает вас временно невидимым для врагов.
Healing (Лекарство) — Восстанавливает энергию.
Force Field (Силовое поле) — делает вас временно неуязвимым для атак врагов.
Blast (Заклинание взрыва) — поражает всех врагов на экране.
Strenght (Сила) — увеличивает мощность ударов.
Midas (Кольцо Мидаса) — уничтожает врага, при этом после него остается какой-нибудь полезный предмет.
Transform (Превращение) — превращает врага в его более слабый вариант.
Gas Potion (Антидот) — позволяет некоторое время находиться в ядовитом тумане без вреда для здоровья.
Armour (Доспехи) — увеличивают стойкость героя к атакам противника.

Extra Life (Дополнительная жизнь) — в комментариях не нуждается. 10$

Silver (Серебро) — за него можно покупать вещи в магазине. —

Прохождение

Здесь дается прохождение за рыцаря. Но оно так же подойдет при прохождении и другими персонажами.



Первый уровень

В начале идите вперед и упадите вниз с мостика (он под вами обвалится). Затем идите влево и прыгните в стену (вы через нее пройдете), внизу возьмите лекарство (оно лежит в ящике) и идите вправо. Дойдя до стены, подпрыгните и, взобравшись наверх, зайдите в дверку (в ней будет лежать серебро). Далее идите вправо, спуститесь по ступенькам и встаньте на край обрыва, перед лавой. После землетрясения крайняя часть утеса отколется, и вы поплывете на ней. Плывите сидя, вставая, чтобы уничтожить круглые «глазки». После того, как вы проплывете два небольших островка, приготовьтесь к тому, что вас подбросит вверх. Вверху справа вы увидите островок с сундуком, спрыгните на него и возьмите в сундуке три колбочки. Далее спрыгните вправо и поднимитесь по ступенькам. В одном из двух огненных монстров находится колбочка с лекарством. Снова спуститесь и пройдите по обрушивающемуся мосту (используйте прыжок, чтобы не упасть с него). Снова поднимитесь и, когда будете спускаться, прыгайте на небольшую кочку и далее вверх. Забравшись, пройдите по еще одному ненадежному мостику и прыгните сквозь стену за ним. Уложите мужика с мечом и возьмите в сундуке серебро. Затем еще раз прыгните сквозь стену и возьмите улучшатель оружия (оно становиться мощнее). Вернитесь и спуститесь вниз (не прыгайте с мостика, так как прыжки с большой высоты отрицательно влияют на здоровье героя). Следуйте влево и в конце зайдите в дверцу. В следующей части уровня идите вперед, пробираясь через лаву. Когда, наконец, доберетесь до твердой поверхности, идите вниз и возьмите сундучок с полезными предметами. Далее поднимитесь наверх и идите все время вправо, пока не увидите дверь. Зайдите в нее. За ней вас ждет первый босс игры — огромный огненный шар, из которого периодически выпрыгивают более маленькие такие шары с ножками и изо всех сил пытаются сделать вам больно. Старайтесь не подпускать к себе этих «колобков»: уничтожайте их на расстоянии. Как только вы расправитесь с тремя помощниками, подойдите поближе к боссу. И, когда из шара высунется огненный мужик, лупите по нему чем сможете. Затем опять расправьтесь с «колобками» и продолжайте выяснение отношений с боссом. Вскоре силы последнего иссякнут, и он капитулирует.

3.0.00$ Удар босса: 1) 20 раз 2) 20 раз

Второй уровень

Идите вперед, держась ближе к низу, дойдя до стены, возьмите серебро и идите налево. Дальше спускайтесь вниз и идите вправо, перепрыгивая ямы с шипами. Когда вы дойдете до скелета с красной косой, можете подняться вверх (там лежит сундук с заклинанием взрыва). Убив скелета и взяв появившийся после него пузырек с лекарством, заходите в дверку. Здесь идите вправо и вниз. Вверх я не советую, так как там лежат несколько мешочков серебра и заклинание взрыва, а добираться до верха достаточно сложно, хотя, если вы — охотник за приключениями, то дерзайте. Далее следуйте вперед, спуститесь по горочке, перепрыгните яму с шипами (в ней еще лежит тот, чей прыжок не удался), затем поднимитесь по горочке и перепрыгните еще одну яму с шипами. Потом спрыгните в следующую яму. Вы окажитесь в подземелье. Идите направо и где-то в его середине возьмите улучшатель оружия (это такие мигающие звездочки). Далее продолжайте идти направо (все равно больше некуда) и, поднявшись по ступенькам, выйдите из подземелья. Оказавшись наверху, идите налево, запрыгните на небольшую платформу и, с нее, на платформу побольше. К ее правому краю должен подъехать «лифтик». Если этого не произошло (а, скорее всего, так оно и будет), спрыгните с левого края этой платформы и убейте этакого чертика с шипами, который слоняется там без дела. Затем опять заберитесь на большую платформу и прокатитесь на маленьком «лифтике» и, доехав до верху, прыгайте направо по нескольким кочкам (делайте это быстро, так как кочки эти непрочные и обваливаются под вами), но учтите, что если вы упадете с них, то разобьетесь насмерть. Пропрыгав по кочкам, спрыгните на утес и поживитесь содержимым сундучка (ради чего вы, собственно, и проделали этот путь). Поверьте, в нем очень много разных вещей. Затем вернитесь тем же путем назад (но не спрыгивайте, — разобьетесь) и идите направо. Пройдите по подземелью и в конце, перед дверкой, встретите уже знакомого скелета, убив которого возьмите склянку с лекарством и заходите в дверь. В этой части идите вперед и, перепрыгнув пропасть, убейте оборотня, вооруженного громадным топором. Возьмите кольцо молнии и возвращайтесь к пропасти. Спуститесь вниз на платформочке и спрыгните направо. Пройдите сквозь стену, прыгнув в нее. Убейте еще одного оборотня, возьмите заклинание взрыва и сереб-

Над дверью (где с пр... от нее есть кнопка) находите невидимый

ро. Затем вернитесь и спускайтесь до самого конца. Спустившись, идите вперед, не обращая внимания на паучков, которые будут падать с потолка. Идите все время вперед, пока не дойдете до сундука с лекарством. Взяв его, поворачивайте налево и запрыгивайте на второй утес (прыгать нужно с самого краешка, иначе не допрыгнете). Далее запрыгивайте на утес справа и с него опять прыгайте налево. Затем идите вперед (мимо двух паучков) и возьмите сундук, в котором лежат три полезных предмета (заклинание взрыва, защита и лекарство). Запрыгнув на правый утес, идите вперед, перепрыгните провал и убейте нескольких монстров (но не разбивайте сундук: из него вылезут пауки). Затем прокатитесь на лифтике, сбивая по пути летучих мышей, и возьмите улучшатель оружия. Далее пройдите по подземелью и в конце его убейте уже знакомого вам скелета с косой. Возьмите выпавшую из него склянку с лекарством и заходите в дверь. Здесь вас ждет главарь второго уровня. Он представляет собой призрака, который имеет отвратительную привычку исчезать, а потом появляться прямо на вас, что весьма отрицательно сказывается на уровне вашего здоровья. При сражении не забывайте использовать блок, тогда те штуки, которыми по вам стреляется призрак, не нанесут вам ущерба.

Третий уровень

В этом уровне вы будете бродить по старинному замку. Идите влево и спуститесь по лестнице, затем, поднявшись по другой лестнице, уничтожьте оборотня на мосту. После смерти он оставит после себя не только долгую память, но и три предмета (лекарство, защита и серебро). Далее, пройдя по мосту, поднимитесь вверх на каком-то странном механизме. Спрыгните с него влево и зайдите в дверку. Здесь стоит сундук с серебром. Взяв его, возвращайтесь вниз и идите влево. Спуститесь по лестнице и двигайтесь вправо, уничтожая появляющихся монстров. Дойдя до лестницы, спуститесь по ней и дойдите до механизма. Подождите покуда появится платформочка и, прыгнув на нее, спускайтесь вниз. Спрыгните в первый проем налево и идите вперед. Поднявшись по лестнице, спрыгните направо и в сундуке возьмите три мешочка серебра и пузырек с лекарством. Затем идите налево и зайдите в дверку. В помещении спуститесь по лестнице и в одиноко стоящем сундуке возьмите защиту. Теперь вернитесь к тому механизму, на котором вы сюда приехали, и продолжайте спуск. Будьте осторожны: внизу ползает большой красный паук. Увидев лестницу, спускайтесь по ней и идите влево. Дойдя до лестницы, поднимитесь по ней и зайдите в дверку. В этой комнатке лежит улучшатель оружия, а сверху летает какой-то монстр. Убив монстра, возьмите выпавшее из него кольцо. Далее вернитесь к развилке и идите направо. Здесь вам встретится много самых разных монстров. Поднимитесь по лестнице в конце коридора, пройдите влево и спуститесь, а затем, убив летающий глаз, сразу же поднимитесь. Убив кучу нечисти, заходите в дверку. Спустившись на все том же непонятном механизме, а затем и по лестнице, идите вправо и зайдите в дверцу. Здесь идите все время влево, прокладывая себе дорогу сквозь толпы нечисти, и в конце коридора спуститесь на знакомом механизме. Внизу вас будет поджидать стая пауков. Разобравшись с ними (или убежав), пройдите по двум мостам и зайдите в такую необычную дверку. За ней вас ждет третий босс (даром, что ли, дверь была необычная). Он представляет собой летающую голову, которая плюется в вас какими-то красными штуками. Как обычно, не забывайте о защите и не торопитесь (лучше медленно пройти, чем быстро погибнуть).

Четвертый уровень

Итак, продолжаем бродить по замку (хотя, скорее всего, это уже его подземелье). Идите вперед осторожно, так как сверху и снизу будут высовываться копья. Убейте черного гоблина с дубинкой и прыгайте вниз. Осторожно пройдите налево (здесь тоже имеются копья). Пойдите мимо лестницы и станьте на ступеньку. Сверху прибе-



жит вооруженная до зубов ящерица. Присядьте и ударяйте по ней только в тот момент, когда она бросает в вас трезубцем (в любой другой момент атаковать его бесполезно, так как ящер тут же контратакует вас хвостом). Справившись с рептилией, зайдите в дверку. Вы окажетесь в комнате, где, если судить по горе черепов, сгинуло много славных бойцов, но вы-то круче, так что уничтожьте четырех чертиков, в каждом из которых находится по полезному предмету, и, собрав это богатство, выходите из комнаты. Пройдя немного вправо, спуститесь по лестнице и идите влево. Здесь уничтожьте летающий глаз, который трудно разглядеть, так как он сливается с окружающим фоном, и заходите в дверцу. Спрыгните вниз и станьте на первый блок справа. Он опустит вас вниз. Внизу убейте двух вполне безобидных зомби, стреляющих по вам из-под мешков на головах. Пойдите влево, пока не дойдете до блока, который поедет вверх, как только вы на него встанете. Сразу же спрыгните с него и идите дальше, пока не дойдете до второго такого же блока. Вот на нем-то и езжайте. Приехав вверх, убейте еще одного зомби, поднимитесь по лестнице вверх и возьмите в сундуке защиту и мешочек серебра. Спрыгните вниз и выйдите в дверцу. Теперь вернитесь к лестнице и от нее идите направо. Не спускаясь по лестнице, запрыгните на уступ и с него прыгните вперед. Убейте летающего монстра (осторожно: со стены слева будет выезжать пила), затем спрыгните вниз. Пройдите вправо, убив по дороге летучую мышь, которая при вашем приближении превращается в вампира с мечом. Прежде чем подниматься по лестнице, прыгните в стену за ней и, разбив сундук, возьмите три мешочка серебра, лекарство и защиту. Затем поднимитесь по лестнице и идите влево. Убейте одного из охранников, возьмите оставшийся после него пузырек с лекарством и быстро, пока вами не заинтересовался второй охранник, зайдите в дверь. Здесь вам нужно будет подняться на платформе вверх. Ситуация осложняется тем, что на вас все время будут нападать разноцветные монстры с дубинами, да еще со стен периодически будут высовываться вращающиеся диски (что-то типа пилы). Не стойте на одном месте, чередуйте защиту с нападением, и доберетесь до верха без значительных потерь. Поднявшись, сразу заходите в дверку. Выйдя из нее, уничтожьте черного монстра и в сундучке возьмите лекарство и ключ. Теперь осторожно спуститесь по лестнице (она обрывается где-то посередине) и, перепрыгнув провал, спуститесь по следующей лестнице. Спустившись, прыгайте на платформу слева (там еще паук ползает) и с нее сразу на следующую. Оказавшись перед закрытой металлической решеткой, примените ключ и убейте (или перепрыгните) зеленую рептилию. Затем зайдите в дверь. Оказавшись в комнате, сразу запрыгивайте наверх, пока из стены не начали вылетать дротики (после этого запрыгнуть будет сложней). Запрыгнув, сразу заходите в дверку. Выйдя из нее, спрыгивайте влево и идите вперед, пока не дойдете до лестницы. Спуститесь по ней и идите вправо, пока не дойдете до еще одной лестницы. По ней нужно так же спуститься и, воспользовавшись ключом, открыть металлическую решетку. Расправьтесь с двумя охранниками, а затем со скелетом и, взяв улучшатель оружия, заходите в дверцу. Поднимитесь немного по горочке и сразу же вернитесь назад. Подождите, пока скатятся два камня, и возобновите подъем. Если хотите, то можете зайти в первую дверь, но я не советую, так как там находятся лишь лекарство и противоядие, зато вокруг ядовитый туман и гоблины с дубинками. Пройдя дверку, снова увернитесь от камня. Затем спуститесь на платформе. Держитесь левого края, и падающие сверху копья не попадут по вам. Зайдите в дверку, убейте летающего монстра и, уворачиваясь от камней, возьмите в сундуке лекарство и защиту. Чтобы запрыгнуть назад, в верхней точке прыжка нажмите кнопку B. Вернитесь и идите вправо. Прыгните на первый островок и с него сразу же на второй (пока по вам не попало падающее сверху копье), чтобы допрыгнуть, нажмите кнопку B в прыжке. Затем прыгайте в последний раз и убейте летающий глаз. Зайдите в дверку, примените противоядие и, поднявшись по лестнице, в сундуке возьмите противоядие, лекарство и ключ. Вернитесь и, пройдя вправо, используйте ключ. Теперь станьте на платформу и тут же с нее спрыгните влево. Когда платформа уедет, прыгайте через шипы прямо в стену. Если вы все же не успели спрыгнуть, не отчаивайтесь. Доехав до верха, пройдите сквозь левую стену и, спустившись, попробуйте еще раз (теперь платформы уже не будет). Перепрыгнув шипы, поднимайтесь по лестницам вверх. Не разбивайте увиденный сундук — в нем живут два весьма агрессивных паука. На второй лестнице не торопитесь: сбоку будет выезжать что-то типа вертушки. Когда поднимитесь по последней лестнице, подпрыгните, зажав право или лево. Выбравшись, заходите в дверку. Здесь прыгните вперед, на островок, потом на следующий и, большим прыжком, на третий. Затем доберитесь до сундука и, взяв лекарство, спрыгните вниз (возле самого края островка, с которого вы прыгаете, глубоко, но дальше достаточно мелко, чтобы пройти к сундуку и взять лекарство). Затем вернитесь и зайдите в дверцу. Поднимитесь на платформочке вверх и спрыгните влево, как только увидите землю (иначе вас довезут до шипов сверху). Разобравшись с гоблином, идите вправо, перепрыгивая через костры. В первую дверку, которую увидите, лучше не заходить, так как там можно взять только несколько мешочков серебра, лекарство и защиту, зато всякой нечисти видимоневидимо. Пройдите дальше и спуститесь вниз на платформочке. Убейте оборотня и спуститесь на следующей платформе. Очередная платформа находится с левого края костра. Спустившись на ней, возьмите лекарство в сундуке слева. Но будьте осторожны и не попадите на пилу, которая выезжает из стены. Наконец, спустившись на последней платформе, зайдите в дверку. Здесь убейте черного гоблина и, перепрыгнув через третий провал, возьмите в сундуке четыре мешочка серебра. Затем спрыгните в провал, перепрыгнутый ранее, и спуститесь вниз. Не разбивайте сундук —

там сидят паучки и только этого и ждут. Идите влево, пока не дойдете до лестницы. Заберитесь на нее и в сундуке возьмите ключ и защиту, затем опять заберитесь на лестницу и с самого верха ее прыгните влево. Пройдите сквозь стену, но не спешите спрыгивать, так как по комнатке «бегает» колесо-убийца. Переждите, пока оно уедет к другой стене, и быстро заходите в дверку. Выйдя из нее, примените ключ и поднимитесь на платформе, стараясь увернуться от выезжающих со стен дисков (лучше всего встаньте в середине платформы и они вас не заденут). Подъехав, быстро сойдите с платформы и идите налево. Зайдите в дверку и в ней убейте летающего монстра (из него выпадет лекарство), затем поднимитесь по лестнице до самого верха и спрыгните влево. Взяв в сундуке четыре мешочка серебра, опять залезайте на лестницу, но на сей раз прыгайте вправо и заходите в дверку. Выйдя, идите налево. Здесь вам нужно будет забраться наверх по небольшим выступам. Омрачают ситуацию лишь камни, сыплющиеся сверху. Переждите на выступе, пока упадет очередная порция булыжников, и только затем прыгайте на следующий. Поднявшись, прыгните вправо, используя большой прыжок. Пройдя сквозь стену, перепрыгните огонь и вертушку, а затем, разбив ящик, возьмите ключ, лекарство и защиту. Затем продолжайте движение вправо и, перепрыгнув через два костра и пройдя сквозь стену, возьмите лекарство, свиток силы и большой мешок серебра. Вернитесь назад, к тому месту, где вы поднимались вверх, и идите теперь налево. Откройте дверь, применив ключ, и, пройдя мимо двух вертушек, зайдите в дверь, за которой вас уже заждался босс. Боссом этого уровня является уже знакомая вам ящерица с трезубцами, которая предстанет пред вами в трех ипостасях. Уходите в глухую защиту и наносите ей удары только в тот момент, когда она повернется к вам спиной. Когда ящер примет свою третью форму, он станет бросать в вас трезубцы, которые будут втыкаться в стены. Если желаете, то можете попытаться запрыгнуть на левую стену с их помощью. Однако, как говорят, «овчинка выделки не стоит», то есть это крайне трудновыполнимый маневр, да и тем более в сундуке лежат лишь лекарство и неуязвимость.

Пятый уровень

Оказавшись в замке, идите влево и, расправившись с противниками, поднимайтесь по лестнице и сразу же спуститесь (или спрыгните) налево. Убив оборотня, зайдите в дверцу и возьмите в сундуке три мешочка серебра и ключ. Теперь идите назад и, поднявшись по второй лестнице, поверните направо. Постарайтесь не наступить на небольшую кнопку в полу (она находится недалеко от лестницы), иначе появится весьма сильный черный гоблин. Причем он будет появляться каждый раз, когда вы нажмете кнопку. Пройдя дальше, примените ключ и, убив оборотня, заходите в дверцу. Аккуратно пройдите мимо падающих с потолка копий и возьмите три мешочка серебра и заклинание взрыва. Затем вернитесь и поднимитесь по лестнице. Здесь идите вправо, поднимитесь по ступенькам и в сундуке возьмите три мешочка серебра и лекарство. Вернувшись, идите налево и пройдите по мосту. Когда увидите подъемный механизм, спуститесь на нем (или спрыгните: там невысоко) и возьмите коричневый мешочек с серебром. Затем вернитесь и поднимитесь вверх на еще одном механизме. Здесь расправьтесь с гоблином и, воспользовавшись лестницей, поднимитесь вверх. Пойдите вперед и зайдите в дверку. Здесь стоят два сундука с серебром и ползают маленькие паучки. Далее спуститесь по лестнице и, убив гоблина, возьмите заклинание взрыва. Поднимитесь назад и идите влево. Когда дойдете до подъемного механизма, спуститесь на нем вниз и в сундуке, который охраняет оборотень, возьмите лекарство. Теперь поднимайтесь до самого верха и идите вправо. Убейте скелета с косой (он оставит вам лекарство) и прыгайте в стену за ним. В сундуке возьмите защиту. Затем вернитесь к лестнице и поднимитесь по ней. Вверху вас поджидает гоблин, так что будьте осторожны. Зайдите в дверь слева и, пройдя мимо вылезающих с земли копий, возьмите в сундуке ключ и несколько мешочков серебра. Выйдите через следующую дверь и, пройдя вправо, примените ключ. Поднимитесь вверх на подъемнике, затем по лестнице, и идите влево (мимо второй лестницы). Спрыгнув, убейте оборотня и поднимитесь по лестнице за ним. Поднявшись, убейте гоблина и возьмите ключ, который он вам оставит после смерти. Получив ключ, вернитесь к той лестнице, которую вы прошли, и, поднявшись по ней, откройте с его помощью дверь. Открыв ее, поднимитесь по лестнице и разберитесь с оппонентами. Далее заходите в дверцу и приготовьтесь к схватке с боссом. Это знакомая вам личность — с ним, а вернее, с ней (головой) вы уже встречались в конце третьего уровня. Уходите в защиту и наносите ей удары только после того, как она по вам выстрелит. Этот босс предстанет пред вами в трех формах, причем после каждой будут оставаться какие-либо полезные предметы. После уничтожения последней формы (третьей) быстро соберите оставшееся после нее добро, пока вас не перенесли в магазин.

Шестой уровень

Идите вперед, пока не дойдете до лестницы, заберитесь на нее (но не до верха, иначе при прыжке ударитесь головой о потолок и не

допрыгнете), используя большой прыжок, запрыгните на правую платформу. Дойдите до стены, тогда появится красный гоблин. Убейте его и возьмите ключ, который он оставит. Теперь спуститесь по лестнице и идите влево. Применив ключ, откройте решетку и в сундуке возьмите лекарство, большой мешок серебра, заклинание взрыва и защиту. Теперь вернитесь к лестнице и идите вправо. Дойдя до лестницы, спуститесь по ней. Далее идите влево, но смотрите под ноги: где-то в середине коридора вам встретится кнопка, если вы на нее наступите, то вам на голову немедленно упадут три копья — о последствиях вы догадываетесь. Далее дойдите до очередной лестницы и, поднявшись, убейте охранника (рекомендую воспользоваться заклинанием взрыва). Теперь примените ключ и зайдите в дверку. Появившись в следующей комнате, идите вперед, уничтожьте еще одного охранника (когда охранник прикрывается щитом, ваши удары на него не действуют) и, разобравшись еще с тремя монстрами, спуститесь по лестнице. Спустившись, идите налево, пойдите мимо еще одной лестницы, разберитесь с охранником и убейте красного гоблина. Перед ним будет что-то вроде мостика, под которым ползают пауки, после смерти гоблина створки его раскроются, так что не стойте на них. Заберите оставшийся от поверженного противника ключ и спускайтесь по лестнице. Откройте решетку, используя ключ, и убейте стражника. Пройдите вправо. Если хотите, можете перепрыгнуть лестницу и, убив очередного стражника, а далее оборотня, взять лекарство. Если такого желания у вас не возникло, то спускайтесь по лестнице. Затем, убив стражника, идите влево, спрыгните вниз и поднимитесь по лестнице. Здесь вас будет ждать оборотень, который охраняет дверцу. Уничтожьте супостата и заходите в нее. Пройдите вправо, спуститесь по ступенькам и, прежде чем спуститься по лестнице, убейте стражника, находящегося за ней (после кончины он оставит вам лекарство). Теперь спуститесь по лестнице, затем еще по одной и идите влево. Опять спуститесь по лестнице и снова идите налево. Дойдя до комнатки, пройдите в ее конец и нажмите на кнопку. Сверху свалится оборотень, убив которого вы получите ключ. Затем пройдите вправо и поднимитесь по длинной лестнице вверх. Пойдя мимо следующей лестницы, разберитесь со стражником и, используя ключ, откройте решетку. Далее зайдите в дверку и в ящике возьмите лекарство, пузырек с невидимостью, защиту и ключ (будьте осторожны: по стенам катаются две вертушки). Затем спуститесь по большой лестнице и с помощью ключа откройте решетку. Пройдите по мосту, убейте стражника и зайдите в дверцу. Продолжайте двигаться по мосту, убейте зеленого оборотня и перепрыгните кнопку в полу (она находится недалеко от светильника, висящего на стене). Пройдите еще вперед, дойдите до решетки, повернитесь и убейте появившегося стражника. Возьмите ключ, который он оставит после смерти, и, открыв дверку, поднимитесь по лестнице. Затем идите вправо, спуститесь по лестнице и убейте стражника справа. Теперь возьмите в сундуке ключ и откройте им решетку справа. Уничтожив оборотня, возьмите в сундуке лекарство, кольцо Мидаса и ключ. Теперь вернитесь к первой лестнице и откройте решетку. Пройдите влево, уничтожая нечисть, и поднимитесь по лестнице в конце коридора. Теперь идите направо, так же уничтожая все, что движется. В конце убейте оборотня и, взяв с него лекарство, спуститесь по очень длинной лестнице. Потом пройдите по системе мостиков. Пройдите мимо двух лестниц. Теперь прыгайте с уступа на уступ (старайтесь не упасть). На последний запрыгивайте с помощью большого прыжка, предварительно уничтожив стреляющий по вам глаз (лучше всего это сделать заклинанием взрыва). Убейте ящерицу и, взяв ключ, идите ко второй лестнице. Спустившись, используйте его. Идите вправо. Убив желтого гоблина, перепрыгните кнопку в полу. Теперь уничтожьте оборотня и поднимайтесь по лестнице. Поднявшись, вы увидите хорошо знакомую вам летающую голову. Не волнуйтесь, это еще не главарь. После трех ударов она исчезнет. Одолев голову, заходите в дверку. Здесь разберитесь с тремя супостатами и осторожно пройдите мимо высовывающихся из пола шипов. Теперь внимательно посмотрите под ноги: на одном из блоков в полу будет необычный рисунок (см. картинку), перепрыгните его и идите вперед.

Дойдя до лестницы, поднимитесь на нее и убейте стражника справа. Теперь идите вправо, перепрыгивая через ямы с шипами с помощью большого прыжка. Затем, спрыгнув, убейте несколько монстров и, разбив сундук, возьмите в нем всякие полезные штуки (включая ключик). Откройте дверь и продолжайте двигаться вправо. Дойдя до моста, постарайтесь не упасть вниз (поверьте, там намного хуже). Пройдя до конца моста, прыгните с помощью большого прыжка в коридор

и идите дальше. Аккуратно пройдите под падающими с потолка копьями и, убив стражника, зайдите в дверку. Здесь вас поджидает босс шестого уровня — огромная птица. Наносите ей удары тогда, когда она опускается на землю, при этом не забывайте уворачиваться от камней, которыми она атакует вас с воздуха. Одолев три формы главного злодея, вы пройдете уровень.

Седьмой уровень

Наконец-то мрачный фон замка сменился! Теперь вы будете бродить по лесу.
Появившись на экране, идите вправо, перепрыгивая через ямы с шипами и убивая монстров. Дойдя до конца, зайдите в проем между деревьями. Теперь идите все время вперед понизу (не поднимаясь по лестницам и не прыгая по платформам). Дойдя, таким образом, до конца уровня, зайдите в проем между деревьями. Появившись на следующем этапе, быстро идите вправо, чтобы не попасть под камни, сыплющиеся с неба. Убив ящерицу, спускайтесь по лестнице (или просто спрыгните). Когда дойдете до очередного проема, который охраняет оборотень, при желании можете в него войти — там находятся защита, лекарство и четыре мешочка серебра, но также — два стражника и ящерица. Решив вопрос, входить или не входить туда, двигайтесь вправо и идите по верхнему уровню. Смотрите под ноги и перепрыгивайте растения. Поднимитесь по лестнице и продолжайте идти по нижнему ярусу. В конце зайдите в проем между деревьями. Теперь идите быстро, пробегая встречающихся монстров (так вы потратите гораздо меньше энергии). Дойдя до обрыва, прыгните на деревянную платформу, и вверху найдете сундук с лекарством, защитой и серебром. Затем идите вперед и, убив скелета, зайдите в проем между деревьями. Здесь вас ждет очень сильный босс — огромная зеленая голова, которая напускает на вас различных монстров и при этом еще успевает стрелять. В бою с ней главное не торопиться. Сначала уничтожайте всех монстров, которых она на вас напустит, а потом наносите удары и ей. Бейте по ней только в тот момент, когда она открывает рот, иначе вы зря будете махать секирой. Когда вы, наконец, уничтожите главаря, подберите оставшиеся от него мешочки серебра и появившиеся слева лекарство и защиту.

Восьмой уровень

Здесь вам снова предстоит блуждать по замку. Идите вправо и, пройдя немного, поднимитесь по лестнице. Затем убейте все ту же летающую голову и возьмите выпавший из нее ключ. Откройте решетку и поднимитесь на подъемнике вверх. Пройдите немного влево и, перепрыгнув первый подъемник, поднимитесь на втором. Возьмите в сундуке лекарство и защиту и спуститесь по лестнице. Теперь идите влево и поднимитесь сначала на одном подъемнике, затем, спрыгнув на уступ справа, пересядьте на второй и в конце поднимитесь по лестнице. Пройдите вправо и спрыгните в первый проем в полу. В нем находится кнопка, при нажатии которой появляется сундук с ключом и защитой. Затем перепрыгните второй проем и поднимитесь по лестнице. Не разбивайте сундук, так как в нем сидят пауки. Теперь аккуратно, чтобы не удариться головой о потолок, прыгните на платформу над шипами, а с нее на следующую. Потом спуститесь на очередной платформе и идите влево. Дойдите до края и во время интервала между полетом стрел сойдите вниз и нажмите на кнопку рядом со стеной (стрелы перестанут лететь). Теперь спуститесь по лестнице и идите направо. Кнопки перед мостиками открывают и закрывают их. Пройдя мостики, убейте скелета и, взяв после его смерти ключ, откройте с его помощью решетку и спускайтесь вниз. Здесь убейте оборотня и, взяв ключ, откройте решетку. Затем пройдите вправо, уклонитесь от камней, падающих сверху, и спуститесь по лестнице. Пройдите мимо дверки и откройте решетку справа от нее. Убив ящерицу, возьмите в сундуке лекарство, заклинание взрыва и защиту. Теперь вернитесь и зайдите в дверку. Здесь пройдите вправо, зайдите в дверку, убейте летающего монстра и, взяв в сундуке лекарство, вернитесь назад. Далее примените ключик и, спустившись по лестнице, зайдите в следующую дверку. Теперь не спешите убивать ящерицу. Дождитесь, пока она бросит трезубец в левую стену, и с его помощью запрыгните в нишу, где стоит сундук (чтобы допрыгнуть, используйте большой прыжок). Выйдите и снова примените ключ. Спустившись по лестнице, снова зайдите в дверку. В этой комнате встаньте на правый подъемник и присядьте. Когда вы опуститесь вниз, возле дверки появится сундук с ключом. Возьмите его и выйдите из комнаты. Примените ключ и в очередной раз спуститесь по лестнице. Пройдите направо и зайдите в дверь. Здесь нужно уничтожить летающего монстра, не дав ему возможности сбросить вас в пропасть. В конце комнаты стоит сундук, в котором находятся лекарство, ключ и защита. Выйдя из комнаты, поверните направо и, применив ключ, откройте решетку. В конце комнатки стоит сундук с серебром, защитой и ключом. Теперь идите влево, откройте решетку и убейте «птичку». Взяв у нее ключ, откройте еще одну решетку и спуститесь вниз. Пройдите вправо и спуститесь на следующем подъемнике. Продолжайте двигаться вправо и убейте трех летающих монстров. Взяв с них ключ, откройте последнюю в уровне решетку, спуститесь по последней лестнице и зайдите в последнюю дверь. Босс этого уровня — двуглавый дракон — уже вас заждался. Это последний босс в игре, так что не жалейте запасов и используйте все предметы, которые у вас есть. Особенно хорошо, если у вас есть защита. Пяти пузырьков хватит, чтобы пройти главаря без потерь. Уничтожьте сначала одну голову, затем вторую.
Поздравляю с победой! Благодаря вашим усилиям мир в очередной раз спасен. Армия тьмы уничтожена, а добро, как и положено, восторжествовало.

CASTLEVANIA: BLOODINES

ЗАМКИ УЖАСА: КРОВАВАЯ ЛИНИЯ

Очень неплохая игра с большим количеством разнообразных монстров про борьбу двух героев со злом в Европе. Что же случилось в старой доброй Европе? Злобный демон, попавший в наш мир из другого измерения, сплотил вокруг себя разнообразных монстров нашего мира, таких как: Дракула, Франкенштейн и многих других. Сообща монстры захватили все крупные европейские государства и терроризируют мирное население. И нашлись только два героя, способные противостоять всем монстрам. Одним из них можете стать и вы.

KoNaMi

1 игрок | **Приключения** | 70% Рейтинг



Управление

Кнопка ВВЕРХ (↑) – в этой игре используется для подъема по лестницам и для удара оружием вверх. Также эта кнопка используется при стрельбе дополнительным оружием для выстрела залпом.
Кнопка ВНИЗ (↓) – присесть.
Кнопка ВЛЕВО (←) – движение влево.
Кнопка ВПРАВО (→) – движение вправо.
Кнопка «A» – удар основным оружием.
Кнопка «B» – прыжок.
Кнопка «C» – использование дополнительного оружия.
Кнопка «Select» – в этой игре не используется.
Кнопка «Start» – пауза.

Игровое меню

Переключение между пунктами в начальном меню игры осуществляется кнопками ВНИЗ и ВВЕРХ, а выбор кнопкой «Start». В этом меню существуют три варианта выбора: первый «1P Start» начать игру для одного игрока. Если хотите играть вдвоем, то переключите этот пункт кнопкой «Select» на «2P Start» и нажмите кнопку «Start». Выбрав второй «Password», вы попадете в экран для ввода кода, который дается вам

при переходе на новый уровень игры. Список всех кодов смотрите в конце описания. Третий «Options» вы попадете в подменю настроек игры, где в первой строчке вы можете выбрать уровень сложности игры: «Normal» – нормальный уровень сложности игры или «Easy» – простой уровень сложности игры. Во второй строчке в этом меню вы можете выбрать количество жизней для вашего героя от 1 до 5. Если вы выбрали одну жизнь и в игре погибаете, то игра заканчивается, и вам предложат начать игру с начала (End) или продолжить с того места, где вас убили (Continue), но это возможно только два раза. В третьей строчке в этом меню вы можете переназначить кнопки джойстика. В самой нижней строчке этого меню вы можете отключить/включить небольшие мультипликационные заставки перед началом игры. Переключение между пунктами этого подменю игры осуществляется кнопками ВНИЗ и ВВЕРХ, а выбор кнопкой «А». Чтобы выйти из этого подменю в начальное меню игры, нажмите кнопку «Start». Перед тем как начнете игру, вам необходимо выбрать персонаж, за которого вы будете играть. Ваш выбор никак не повлияет на прохождение игры, вам предстоит пройти стандартный для обоих персонажей набор уровней.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычной для игр с драками двухмерной манере, то есть вы смотрите на экран с боку. Также в игре довольно распространенный сюжет – вы должны пройти через шесть уровней и забить главного босса в конце игры. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, вы должны их уничтожать, но на этом не стоит зацикливаться, так как враги появляются бесконечно. Поэтому бейте ближайшего врага и бегите дальше, иначе вас просто задавят числом. Вверху экрана показана важная для вас информация: в левом верхнем углу рядом с надписью «Score» показано количество набранных вами очков. Под счетчиком очков рядом с надписью «Player» находится шкала здоровья вашего героя, и если она подойдет к концу, вы потеряете одну жизнь. Под шкалой здоровья вашего героя рядом с надписью «Enemy» находится шкала здоровья босса. Она активируется только перед вашей схваткой с боссом, и когда она подойдет к концу, вы уничтожите босса. За этими шкалами находится рамка, в которой появляется то дополнительное оружие, которым вы пользуетесь в данный момент. За этой рамкой, под синим камнем, написано количество зарядов для дополнительного оружия. Пополнить этот показатель можно, собирая красные камни с буквой «Р». В правом верхнем углу написан номер уровня и этапа. Под номером уровня и этапа под надписью «Rest» написано количество оставшихся у вашего героя жизней. Вы можете совершенствовать свое основное оружие, собирая фигурки орлов. Так как персонажи вооружены различным оружием, то подробнее об уровнях совершенствования оружия читайте в разделе «Персонажи». Но запомните следующие правила игры: если вы усовершенствовали свое основное оружие до третьего уровня и получили повреждение, ваше оружие понижается до второго уровня. На втором уровне усовершенствованного оружия вы можете получать повреждения без понижения уровня оружия. Если же вы теряете одну жизнь, то возвращаетесь вы на этап с самым слабым начальным оружием. Помимо основного оружия, у вас есть возможность стрелять дополнительным оружием, которое вначале надо найти, в рамке на верху экрана появляется изображение этого оружия. Вы можете одновременно стрелять дополнительным оружием и бить основным – это сильно помогает при схватках с боссами. Каждый выстрел таким оружием стоит одного заряда для дополнительного оружия. Вы также можете дать залп, выстрелив сразу тремя зарядами дополнительного оружия. Чтобы выстрелить залпом, нажмите кнопку ВВЕРХ и, удерживая ее, нажимайте кнопку «С». Такой выстрел стоит три заряда дополнительного оружия. Также существует супервыстрел для дополнительного оружия, произвести который можно, только усовершенствовав свое основное оружие до третьего уровня. Такой выстрел стоит 9 зарядов и отличается для каждого героя. Подробности читайте в разделе «Персонажи». Теперь давайте разберем виды дополнительного оружия. Далее приведен полный список дополнительного оружия с пояснениями к нему.

Бумеранг. Подобрав это оружие, вы сможете стрелять бумерангом, который при выстреле летит вперед примерно на полэкрана, а затем возвращается назад. Так что вы сможете одним выстрелом ударить врага два раза.

Топор. Подобрав это оружие, вы сможете стрелять метательным топором, который летит по дуге и накрывает цель сверху. Преимущество этого оружия в том, что метательный топор может пролетать через платформы и накрывать как врагов, находящихся над вами, так и врагов, находящихся под вами. К тому же метательный топор мощнее бумеранга.



Бутылка с зажигательной смесью. Это оружие выглядит как колба с черной жидкостью. Выстрелив таким оружием, вы кидаете эту склянку, которая, разбиваясь, выбрасывает вперед струю огня. Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Красные камни с буквой «Р». Подобрав такой камень, вы получаете один заряд для дополнительного оружия.

Синий камень. Подобрав такой камень, вы получаете сразу пять зарядов для дополнительного оружия.

Фигурка орла. Подбирая статуэтки орла, вы можете совершенствовать основное оружие у вашего героя.

Книга. Этот предмет дает вам случайным образом либо третий уровень для основного оружия, либо 30 зарядов для дополнительного оружия.

Кусок мяса. Подобрав (съев) мясо, лежащее на тарелке, вы восстановите пять пунктов на шкале здоровья вашего персонажа.

Черный шар. Подобрав такой шар, вы временно (секунд двадцать) становитесь не уязвимым для любых вражеских атак.

Дополнительная жизнь. Этот ценный приз выглядит как надпись «1up», подобрав который, вы добавите вашему герою одну жизнь.

Мешочек с деньгами. Подобрав коричневый мешочек со значком «$», вы получаете дополнительные очки.

Зеркало. Взяв зеркало, вы уничтожаете всех врагов, к сожалению, только на одном экране.

Персонажи

Выбор не богат, всего два персонажа, да и персонажи не сильно отличаются друг от друга. Но, тем не менее, разберем их характеристики и специальные удары поподробнее:

John Morris. Дата и место рождения: 12 Декабря 1895 года, Техас США. Оружие: «Убийца вампиров» (кнут). Этот герой вооружен кнутом, который имеет три уровня совершенствования оружия: первый уровень – кнут (увеличивается убойная сила вашего оружия). Второй уровень – на конце кнута появляется небольшой шарик для утяжеления, и кнут немного удлиняется. Третий уровень – кнут начинает светиться белым огнем, и вы получаете дополнительное супероружие, один выстрел которого стоит 9 зарядов дополнительного оружия. Выстрелив таким оружием, вы выпускаете на экран несколько белых молний, которые быстро полетают по экрану, уничтожая всех врагов. Если же вы стреляете по боссу таким супероружием, то все молнии собираются вместе и несколько секунд сообща бьют босса, нанося довольно существенные повреждения. Очень удобно и эффективно. Специальным приемом этого героя является возможность зацепляться кнутом за платформы и, раскачавшись, запрыгивать на эту или близко стоящую платформу, куда просто с земли не допрыгнуть. Также Джон может бить кнутом вниз в прыжке, но не может бить кнутом вертикально вверх, а только по диагонали вверх.

Eric Lecarde. Дата и место рождения: 3 Мая 1892 года, Сиговина Испания. Оружие: «Лазурная молния» (копье). Эрик вооружен копьем, которое имеет три уровня совершенствования оружия: первый уровень – копье модернизируется в трезубец (увеличивается убойная сила вашего оружия). Второй уровень – острие трезубца расходится в разные стороны, как показано во вступительном ролике (очень удобно уничтожать головы драконов-скелетов, так как вы бьете сра-

5 Зак 376

зу двоих врагов). Третий уровень – острие трезубца начинает светиться белым огнем, и вы получаете дополнительное супероружие, один выстрел которого стоит 9 зарядов дополнительного оружия. Выстрелив таким оружием, вы выпускаете на экран множество больших белых шаров, которые быстро пролетают по экрану, уничтожая всех врагов. Стрельба по боссу таким оружием не очень эффективна, так как все шары разлетаются в разные стороны, и по боссу попадает всего несколько штук. Специальным приемом этого героя является возможность совершать суперпрыжок, используя трезубец как шест для прыжков. Чтобы совершить такой прыжок, присядьте (персонаж начнет мигать) и, удерживая кнопку ВНИЗ, нажимайте кнопку прыжка. Эрик может бить кнутом вниз в прыжке, может бить кнутом вертикально вверх и по диагонали вверх. Также Эрик может крутить трезубец вокруг себя, ударяя сразу в две стороны. Чтобы совершить такой удар, нажимайте на кнопку удара и, удерживая ее, нажимайте кнопку ВЛЕВО или ВПРАВО. Таким приемом очень удобно уничтожать врагов, когда на вас идут враги с двух сторон.

Враги и ловушки

Враги. В этой игре есть враги, которые строго распределены по уровням, но встречаются и такие враги, которые будут преследовать вас на протяжении всей игры. Контакт вашего героя с любым врагом приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам.

Зомби. Самый слабый враг, который просто идет на вас по экрану. Зомби уничтожается с одного удара любым оружием.

Скелет. Этот враг имеет несколько разновидностей и может прятаться в полу – наружу торчит только череп. Простой скелет идет на вас и при приближении к вам кидает в вас костью. Кость летит по дуге и падает вам на голову, поэтому вы должны быстро приблизиться к скелету как можно ближе, и ударить его. **Скелет с мечом** атакует вас этим самым мечом. При первом ударе по нему вы выбиваете у скелета меч, вторым ударом уничтожаете этого врага. **Скелет с кистенем** то же, что и скелет с мечом, но радиус атаки у этого врага намного дальше и уничтожается с трех ударов. **Скелет с мечом и щитом** отличается от скелета с мечом только тем, что уничтожается в три удара.

Желтый скелет с телескопической дубинкой. Хотя этот враг и скелет, но выглядит он не так, как все другие скелеты. Этот скелет желтого цвета, с каким-то синим нагрудником, вооружен дубинкой, по внешнему виду напоминающей меч (как у скелета с мечом). Но при ударе эта дубинка раскладывается в два раза, становясь длиннее вашего оружия. Поэтому подойти к нему на расстояние удара очень сложно. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Голова дракона-скелета. Несколько черепов дракона-скелета обычно располагаются друг на друге и при вашем приближении обстреливают вас огненными шарами. Уничтожается с двух ударов.

Летающий глаз. Довольно опасный враг, вначале просто лежит на экране и при вашем приближении взлетает, пытаясь ударить вас по голове. Уничтожается с трех ударов любым оружием.

Водяной. Довольно опасный враг, встретится вам только на этапах, где есть вода. Этот враг выпрыгивает из воды и плюется в вас струей ядовитой жидкости. Уничтожается с двух ударов любым оружием.

Летучая мышь. Этот враг стремительно несется на вас по экрану, но особой опасности не представляет – главное вовремя ударить оружием. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Змея-скелет. Этот очень опасный противник атакует вас, высовываясь из стены, и извиваясь, обстреливает вас огненными шарами. Перед выстрелом огненным шаром змея-скелет замирает и несколько секунд мигает, так что вы можете успеть сориентироваться для прыжка. Уничтожается с четырех ударов любым оружием.

Минотавр. Этот враг также имеет несколько разновидностей: **Просто минотавр** – просто идет на вас или, разбежавшись, пытается забодать вас рогами. **Минотавр с мечом** атакует вас этим самым мечом. При первом ударе по нему вы выбиваете у минотавра меч, вторым ударом уничтожаете этого врага. **Минотавр с копьем** то же, что и минотавр с мечом, но радиус атаки у этого врага намного больше и подойти к нему на расстояние удара довольно сложно. **Минотавр с куском колонны** точно такой же враг, как и минотавр с мечом, только вооружен куском колонны.

Варвар. Этот враг вооружен большой булавой. При приближении к вам варвар стремительно прыгает, пытаясь ударить вас сверху по голове. Бейте его в прыжке или вверх по диагонали.

Гарпия. Очень опасный враг, вначале атакует вас копьем, подлетая сверху по параболе. Затем, когда вы ударите гарпию один раз, она выронит копье и начнет просто пикировать вам на голову. Уничтожается с двух ударов любым оружием. Если же вы отрубите голову гарпии (ударите точно по голове), она, пофонтанировав немного кровью из шейной артерии, продолжает атаковать вас в безголовом варианте. Выглядит очень эффектно.

Мумия. Этот враг не особенно стремится на сбли-



жение с вами, а обстреливает вас издали бинтами. Бинты летят по волнообразной траектории, но вы можете сбить их ударом вашего оружия. В ближнем бою мумия использует бинт как кнут со своей же головой на конце. Уничтожается с двух ударов любым оружием.

Головы медузы Горгоны. Этот враг летает по волнообразной траектории с таким расчетом, чтобы спикировать вам на голову или ударить по ногам. Вам довольно трудно попасть по все время петляющей голове медузы. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Призрак. Опасный враг, внезапно появляется на экране и начинает гоняться за вами, пытаясь коснуться вас. Уничтожается с двух ударов любым оружием.

Дракон-скелет. Этот противник, появляясь на экране, начинает кружиться вокруг вас, выбирая момент для атаки, затем просто таранит вас. Особенностью этого врага является то, что при уничтожении из него может выпасть какой-нибудь предмет. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Мохнатый монстр. Какое-то странное существо маленького роста и очень заросшее. Скачет на вас по экрану и при приближении к вам прыгает, пытаясь укусить за голову. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Механический жук. Вначале этот враг быстро проносится по экрану, затем приземляется и начинает носиться по полу экрана. Уничтожить его в этот момент можно только в приседе. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Огромная роза. Очень необычный противник, висящий на верху деревьев и сыплющий вниз облачка пыльцы. Эта пыльца не причиняет вам никакого вреда, а лишь ненадолго меняет кнопки движения местами, то есть при нажатии кнопки ВЛЕВО вы пойдете направо. Иногда роза имеет несколько зеленых лиан, которые наносят вам повреждения, пытаются вас коснуться. Роза уничтожается с четырех попаданий, а облачко пыльцы и лиана – с одного.

Древесный жук. Очень опасный противник, висящий на длинном щупальце на дереве. При вашем приближении начинает раскачиваться и бьет вас клешней или стреляет разрывными шарами. Через шар можно легко перепрыгнуть, а вот радиус поражения клешней очень большой, и вы просто не успеете подойти к нему на расстояние удара. Древесного жука очень удобно уничтожать выстрелами из дополнительного оружия, если же у вас мало зарядов для дополнительного оружия, действуйте таким способом: подходите к жуку примерно на половину экрана. Он начнет раскачиваться, тогда быстро отходите в угол экрана и ждите, пока жук не пролетит рядом с вами, тогда бейте его своим оружием. Уничтожается с двух ударов любым оружием. После его уничтожения на дереве остается висеть щупальце, которое не причинит вам никакого вреда.

Метатель топоров. Этот противник не спешит к вам на сближение, а издали кидает в вас метательным топором, который, долетев до края экрана, как бумеранг возвращается обратно к метателю. Опасность этого врага заключается в том, что он может метать топор по трем уровням высоты. Правда, вы можете сбить топор ударом вашего оружия. В ближнем бою Метатель топоров просто бьет вас этим самым топором. Уничтожается с четырех ударов любым оружием.

Рыцарь. Этот враг довольно большого роста вооружен огромным мечом. При вашем приближении к нему начинает, не останавливаясь, махать мечом, наступая на вас. Поэтому вы должны быстро подойти к нему на расстояние удара и уничтожить его до того, как он начнет махать мечом. Уничтожается этот враг с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь с молотом.** Немного поменьше ростом, чем рыцарь с мечом, и имеет другую раскраску доспехов. Этот враг пытается ударить вас тяжелым молотом сверху вниз и после удара несколько секунд пытается поднять молот для нового удара. Уничтожается с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь с луком.** Этот враг имеет красную раскраску доспехов и обстреливает вас из лука. Уничтожается с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь на колесиках.** Очень странный противник без ног, катающийся по экрану на двух колесиках, вероятно, в инвалидном кресле. Этот враг быстро носится по экрану, пытаясь вас задавить, главное быстро его ударить. Он отскочит назад и снова поедет на вас, тогда бейте его еще раз, и так до полного уничтожения. Уничтожается с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь с пулеметом.** Еще один плод больного воображения авторов игры. И не очень понятно, что в игре делает рыцарь с пулеметом (хотя пулеметы в начале прошлого века уже существовали), и почему тогда наши герои вооружились кнутом и трезубцем, а не каким-нибудь огнестрельным оружием. Этот враг дает очередь из пулемета, после чего несколько секунд перезаряжает оружие. Подходите к нему и, когда он начнет стрелять по вам, просто присядьте, пули пролетят у вас над головой. Когда же он начнет перезаряжать пулемет, подходите к нему еще на несколько шагов, и так далее, пока не подойдете к нему на расстояние удара, тогда бейте его, присев своим оружием. Уничтожается этот враг с четырех ударов любым оружием.

Глаз зла. Глаз гигантских размеров ползает по стенам и по потолку. Как только глаз замечает вас (вы окажетесь на одной линии с ним), он начинает очень интенсивно стрелять по вам желтыми лучами, избежать встречи с которыми довольно сложно. Если глаз закрыт, вы можете спокойно проходить мимо, он вас не тронет. Но если вы подойдете к глазу поближе, он откроется и начнет атаковать вас. Уничтожается с одного удара любым оружием.

Ловушки. Во время игры на вашем пути встретится множество разнообразных ловушек. Кстати, в этой игре существует довольно честное правило: попадание врагов в ловушку приводит к их гибели, так что можно уничтожать врагов, заманив их в ловушки. Способ прохождения через некоторые ловушки не сразу очевиден. Далее приведены мои советы по прохождению через них.

Секира. Висит на цепи и раскачивается из стороны в сторону. Проходить через секиру необходимо следующим образом: подходите к ней и ждите, пока секира не отдалится от вас на максимальное расстояние. Тогда быстро подходите к ней и, когда секира пойдет обратно, прыгайте за секиру. Если вы прыгнули вовремя, секира пройдет под вами.

Круглая гильотина. Вращающаяся круглая гильотина с двумя прорезями внутри. Контакт с гильотиной приводит к потери примерно половины здоровья, так что коснуться ее вы можете только два раза. Проходить ее необходимо следующим образом: подходите к ней вплотную и ждите, пока одна из прорезей не окажется внизу, тогда входите под нее и двигайтесь вместе с ней. Гильотины вращаются с разной скоростью, поэтому вам необходимо синхронизировать вашу скорость со скоростью вращения гильотины. Но есть одна гильотина, вращающаяся навстречу вам, и если вы встанете в прорезь, вас все равно зарубит. Проходить ее необходимо следующим образом: подходите к ней вплотную и ждите, пока одна из прорезей не окажется внизу, тогда входите под нее и приседайте. Затем ждите, пока прорезь не окажется снова над вами, тогда вставайте, проходите несколько шагов и снова приседайте, и так до тех пор, пока не выйдете из-под гильотины.

Люстра. Как и положено, люстра висит на потолке. Когда вы проходите под люстрой, она падает вам на голову, отнимая четыре деления на шкале здоровья. Проходить через нее необходимо следующим образом: подходите под край люстры, она начнет шататься, после чего падает вам на голову. Как только люстра зашаталась, быстро отходите в сторону.

Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами. Может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Помимо финального босса, на некоторых уровнях есть еще несколько промежуточных боссов. Когда вы подходите к экрану с боссом, в левом верхнем углу экрана под вашей шкалой здоровья появляется шкала здоровья босса. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, и все полученные боссом повреждения аннулируются. Вас даже отбросят на несколько экранов назад, и вам придется снова пробиваться через толпу врагов к схватке с боссом. Еще одно правило боя с боссом: контакт с любой частью тела босса наносит вам повреждения. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Волк-оборотень. Вы встретитесь с этим боссом в конце первого этапа. Атакует этот босс тремя способами: плюется струей огня, садится и начинает выть, выбивая стекла из рам, осколки от которых могут поранить вашего героя, и просто идет, стараясь коснуться вас. Особой специальной тактики боя с этим боссом не существует – вам просто необходимо как можно чаще и быстрее бить этого босса. Для того, чтобы избежать ущерба от атак Волка-оборотня, следуйте следующим советам: при атаке разбитыми стеклами всегда существует несколько промежутков между падающими осколками, становитесь в промежуток и пережидайте падение осколков. Если Волк-оборотень пошел на вас, быстро бейте его своим оружием, он испугается и отбежит назад. Если волк открывает пасть, значит, скоро плюнет огнем, быстро отпрыгивайте назад. Уровень сложности: 3.

Мертвый рыцарь. Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого расположены две небольшие платформы и одна платформа висит высоко, вверху экрана. Мертвый рыцарь вооружен булавой и топором. Когда вы нанесете этому врагу несколько повреждений, у Мертвого рыцаря вначале отвалится одна рука с оружием, затем другая рука. Оставшись без рук, этот враг начнет атаковать вас ногами. Тактика боя с Мертвым рыцарем такова: запрыгивайте на нижнюю платформу и обстреливайте (если есть заряды) рыцаря дополнительным оружием. При приближении к вам Мертвого рыцаря, интенсивно бейте его вашим оружием. Когда Мертвый рыцарь замахнется на вас оружием, быстро прыгайте вверх. Правда, иногда Мертвый рыцарь бьет вас сверху вниз по голове, в этом случае прыгать вверх бесполезно. Можно, конечно, соскочить с платформы вниз, но если у вас хотя бы половина шкалы здоровья – бейте Мертвого рыцаря без остановки. После того как Мертвый ры-

царь останется без рук, он начнет с разбега бить вас ногой, тогда прыгайте вверх и в сторону за рыцаря. Он упрется в угол экрана, где вы сможете его добить. Таким способом довольно просто забить этого босса, правда, несколько повреждений он сможет вам нанести, но вам должно хватить и половины шкалы здоровья. Уровень сложности: 4.

Водяной маг. Очень необычный противник. Водяной маг не атакует вас, а просто льет воду из магического шара, и когда вода накроет вас с головой, вы погибнете. Поэтому вы должны уничтожать этого босса как можно быстрее. При вашем приближении Водяной маг телепортируется в противоположный угол. Тактика боя с ним такова: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите и бейте его оружием. Затем, если у вас есть много зарядов для дополнительного оружия, стреляйте по Водяному магу, но не подходите очень близко. Когда ваш снаряд попадет по Водяному магу, он телепортируется в противоположный угол и оказывается рядом с вами. Бейте его своим основным оружием, он телепортируется в противоположный от вас угол. Снова стреляйте в него из дополнительного оружия – но он опять окажется рядом с вами. Таким способом довольно просто забить этого босса, и главное, быстро. Если же у вас мало или нет зарядов для дополнительного оружия, тогда бейте Водяного мага в прыжке, иначе он успеет убежать до того, как вы ударите его. Уровень сложности: 5.

Два стражника. Здесь вас атакуют два босса по очереди. Стражники очень похожи друг на друга, но тактика боя с ними неодинакова. Стражники очень большие (ростом почти во весь экран) и атакуют вас один большим кистенем, другой большой алебардой. Так как эти враги очень большие и неуклюжие, то тактика боя с ними такова: подходите почти вплотную к первому стражнику и бейте его своим оружием. Стражник попытается ударить вас кистенем, но шар с шипами пролетит у вас над головой (если вы стояли достаточно близко к стражнику). Опасаться следует только попыток стражника прыгнуть вам на голову, так что если стражник подпрыгнул, отходите в сторону примерно на четверть экрана. Второй стражник бьет вас большой алебардой, удары которой не пролетают у вас над головой, даже если вы стоите достаточно близко к стражнику. Поэтому, ударив второго стражника, быстро отбегайте назад. Вам должно хватить времени для удара и отступления, так как второй стражник очень долго замахивается для удара. После нескольких ударов второй стражник прыгнет на вас. Прыгает второй стражник не так как первый, а подпрыгнув, он опускает алебарду вниз, пытаясь ударить вас по голове. При приземлении алебарда крепко застревает в полу, и второй стражник тратит несколько секунд на вытаскивание алебарды, в эти секунды он полностью беззащитен для ваших атак. Таким способом довольно просто забить двух стражников без потери пунктов на шкале здоровья – вам только необходимо быть очень внимательным. Уровень сложности: 5.

Каменный минотавр. Единственное уязвимое место Каменного минотавра – голова. Но этот босс очень большого роста, и его голова находится высоко над потолком. Поэтому вы должны бить его в прыжке по каменным блокам, находящимся на поясе, – после нескольких ударов один камень развалится, и голова минотавра немного опустится. Разбивайте камни на поясе минотавра; пока не разобьете последний камень, его голова не опустится на досягаемую для вас высоту. Все это время Каменный минотавр будет бомбардировать вас каменными глыбами, летящими близко друг к другу. Но всегда существует несколько промежутков между падающими глыбами – становитесь в промежуток и пережидайте падение каменных глыб. После того, как вы разобьете все камни на поясе Каменного минотавра, бейте его по голове. Но будьте внимательны! Теперь, наряду с атаками каменными глыбами, минотавр время от времени пытается достать вас ударом руки. Перед таким ударом Каменный минотавр приседает, поэтому если минотавр присел, отбегайте от него. Таким способом довольно просто забить Каменного минотавра без потерь на шкале здоровья – вам только необходимо быть очень внимательным. Уровень сложности: 6.

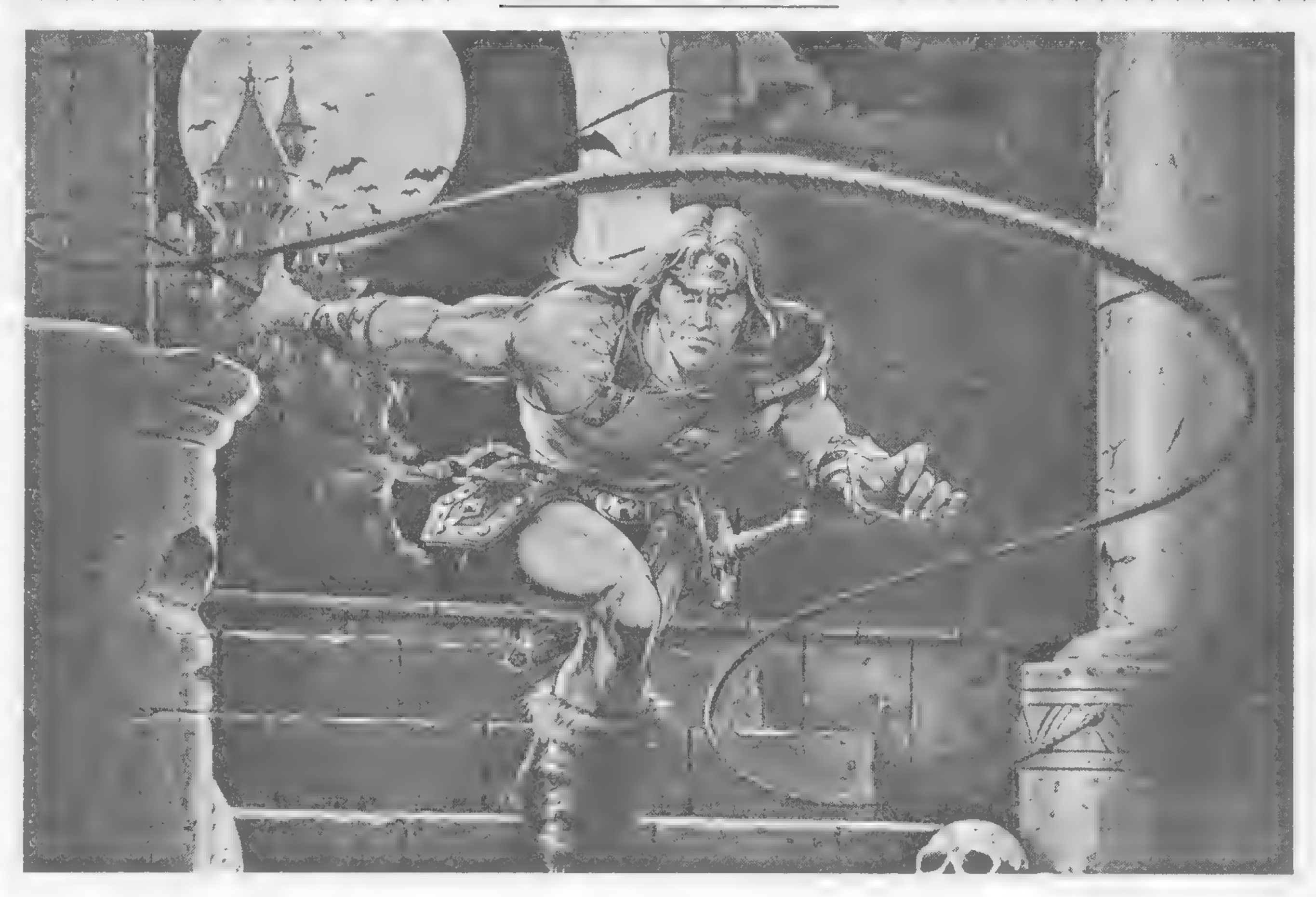
Гигантская змея-скелет. Этот босс очень похож на обыкновенную змею-скелета, только Гигантская змея-скелет не плюется в вас огненными шарами, а поливает из пасти струей белого огня (как Волк-оборотень). Да и здоровья у Гигантской змеи-скелета намного больше, чем у простой змеи-скелета. Тактика боя с ней очень простая: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите к Гигантской змее и бейте ее оружием по диагонали вверх в голову. Гигантская змея-скелет сожмется и спрячется в угол. Тогда быстро подходите к змее и бейте ее оружием по диагонали как можно быстрее. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 5.

Огненная летучая мышь. Бой с этим боссом происходит на небольшой вращающейся по кругу платформе, свалиться с которой в пропасть очень

легко. Атакует этот босс такими способами: вначале, дергаясь из стороны в сторону, Огненная летучая мышь поднимается на верх экрана, в этот момент она неуязвима, но и не наносит вам повреждений при столкновении. Затем два раза очень быстро проносится по верху экрана, в этот момент вы можете ее ударить в прыжке по диагонали. После этого летучая мышь бьет вас хвостом сверху вниз. Я играл за Эрика и при ударе хвостом просто стоял на месте, хвост Огненной летучей мыши ударялся об острие пики и отлетал в сторону. При игре за Джона вы, вероятно, должны ударить по хвосту кнутом. После этого летучая мышь зависает вверху экрана и начинает обстреливать вас огненными шарами из своего хвоста, по три шара за раз. Просто перепрыгивайте через огненные шары. Прыгая, вы можете обстреливать Огненную летучую мышь из дополнительного оружия. После четырех порций огненных шаров летучая мышь, сложив крылья, пикирует на вас. Как только мышь сложила крылья, отходите немного в сторону, летучая мышь пролетит через то место, где вы только что стояли. В этот момент вы можете ударить Огненную летучую мышь. После этого Огненная летучая мышь, дергаясь из стороны в сторону, снова поднимается наверх экрана. После того, как у летучей мыши останется чуть меньше одной трети пунктов на шкале ее здоровья, она начинает без перерыва пикировать на вас. Постоянно двигайтесь и бейте Огненную летучую мышь. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Самое главное – не свалиться с вращающейся по кругу платформы в пропасть. Уровень сложности: 7.

Франкенштейн. Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого расположены две небольшие платформы. Атакует этот босс такими способами: бьет вас большой цепью или, присев, пускает электрический разряд по полу. Так как Франкенштейн очень большого роста, то удар цепью может вас достать, только если вы стоите на платформе, а электрический разряд, наоборот, только если вы стоите на полу. Тактика боя с ним такова: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите и бейте его оружием. Затем запрыгивайте на платформу и, если у вас есть много зарядов для дополнительного оружия, стреляйте по Франкенштейну. Затем, когда Франкенштейн замахнется для удара цепью, спрыгивайте с платформы и бейте его. Если же Франкенштейн присел, быстро забирайтесь на платформу, пережидайте электрический разряд, после чего спрыгивайте с платформы на пол и бейте его. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным. Уровень сложности: 5.

Механический монстр. Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого находятся две небольших платформы. Высоко вверху экрана находятся еще три платформы, расположенных таким образом: одна длинная в самом верху и две маленьких по краям от нее. Механический монстр состоит из множества шестеренок, в центре которых находится шар – это и есть единственное уязвимое место у этого босса. Механический монстр все время принимает различные формы, стоя в углу экрана и меняя несколько секунд шестеренки местами, в эти моменты вы можете спокойно его атаковать. Так как Механический монстр может принимать различные формы, то и атаки его очень разнообразны: разложив в разные стороны шестеренки, кувыркаясь, пролетает по верху экрана, приземляясь в противоположном углу. Сложив шестеренки, проползает по полу экрана из угла в угол. Встав в одном из углов, начинает обстреливать вас шестеренками. Сложившись и выставив одну шестеренку вверх, пролетает горизонтально по экрану на разных высотах. Растопырив шестеренки в разные стороны и выставив две шестеренки вертикально вверх, начинает летать вверх и вниз по экрану, пытаясь спикировать вам на голову. Тактика боя с ним такова: как только попадете на экран с этим боссом, забирайтесь на самую верхнюю платформу, там вы сможете избежать большинства атак этого босса, кроме двух: кувырков и полетов вверх и вниз. Если вы видите, что Механический монстр готовится к такой атаке, быстро спрыгивайте с платформы на землю. Стоя на верху платформы, ждите, пока Механический монстр не остановится в углу для перестроения шестеренок. Тогда быстро подходите к нему и бейте его как можно чаще, затем снова забирайтесь на верхнюю платформу. Если же Механический монстр начал кувыркаться или летать вверх и вниз по экрану, не поднимайтесь на верхнюю платформу, а идите на середину экрана и ждите, пока Механический монстр не приземлится, тогда быстро подходите к нему и бейте его как можно чаще. Таким способом довольно просто забить этого босса с минимальными повреждениями, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Главное – не запутаться в многочисленных видах атак Механического монстра и не забираться в самый угол экрана, где он сможет вас зажать и сильно поколотить. Уровень сложности: 8.



Рыцарь-призрак. Этот босс по внешнему виду напоминает уже знакомых вам двух стражников, только между частями его доспехов пустота. Атакует этот босс такими способами: пытается на вас прыгнуть или выстреливает в вас своей рукавицей, и если попадает, то рукавица хватает вас. После этого рукавица возвращается на свое место вместе с вами. Рыцарь-призрак наносит вами несколько ударов, после чего отпускает. Тактика боя с ним также похожа на тактику боя с двумя стражниками: как можно быстрее подходите к рыцарю вплотную и бейте его своим оружием. Если он выстрелит своей рукавицей, то она пролетит у вас над головой (если вы стояли достаточно близко к стражнику). Если же рыцарь подпрыгнул, отбегайте в сторону, примерно на середину экрана. После того как рыцарь приземлился, подходите к нему вплотную и бейте его своим оружием. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери пунктов на шкале здоровья. Уровень сложности: 5.

Два духа. Попав на экран с этими боссом, стойте у колонны и ждите, пока не начнет мигать свет, тогда с двух сторон от колонны появятся два гигантских лица, впускающих на экран белые шары, которые хаотично летают по экрану, нанося вам повреждения при контакте. Затем духи, начиная мигать, исчезают, в этот-то момент они уязвимы для ваших ударов. Тактика боя с ними такова: дождавшись, когда духи начнут мигать, бейте их вашим оружием вверх по диагонали. Затем, маневрируя по экрану, уничтожайте белые шары, которые выпустили на вас духи. Уничтожив все шары, ждите, пока духи не появятся снова. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Главное – быстро уничтожать все белые шары. Уровень сложности: 6.

Призрак королевы. Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого расположены две небольшие платформы. В начале этот босс предстает перед вами в образе королевы. На этой стадии этот босс вас не трогает, полетав немного по экрану, Призрак королевы превращается в гигантскую бабочку. Гигантская бабочка атакует вас следующими способами: летает по верху экрана, распыляя на вас пыльцу, наносящую вам повреждения, пыльцу вы можете уничтожить ударом вашего оружия. После этого бабочка начинает бомбардировать вас яйцами, из которых при ударе об землю вылупляются маленькие бабочки, которые начинают гоняться за вами по экрану. Маленьких бабочек и яйца вы сможете уничтожить ударом вашего оружия. Тактика боя с ней такова: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите и бейте королеву, пока она не превратилась в бабочку. Затем, когда бабочка начнет посыпать вас пыльцой, запрыгивайте на одну из платформ, уничтожайте облака пыльцы и ждите, пока бабочка не подлетит к вам на расстояние удара, тогда бейте ее. Когда бабочка начнет бомбардировать вас яйцами, спрыгивайте с платформы и быстро бегите уничтожать маленьких бабочек. Не допускайте присутствия на экране больше одной маленькой бабочки, иначе вы потеряете много пунктов здоровья. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 7.

Смерть. Очень необычный босс, который поначалу предлагает сыграть вам в карты Таро. Выбор карты осуществляется ударом вашего орудия по понравившейся карте, а уже сыгранная карта переворачивается рубашкой вверх. Вам необходимо перевернуть все карты, чтобы сразиться непосредственно с самой Смертью. Далее приведены номера карт (написаны вверху карты) и к чему приводит их выбор: II – выбрав эту карту, вы попадете к битве с Каменным минотавром, тактика боя с ним описана выше. При этом бое здоровья у этого босса будет меньше, и после победы над ним вы снова вернетесь к Смерти. Выбрав карту под номером III, вы попадете к битве с Огненной летучей мышью, тактику боя с ней смотрите выше. Здоровья у Огненной летучей мыши также будет поменьше, и после победы над ней, вы снова вернетесь к Смерти. Выбрав карту под номером IV, вы попадете к битве с Механическим монстром, тактика боя с ним описана выше, и после победы над ним вы снова вернетесь к Смерти. Если вы выбрали карту под номером V, Смерть запустит в вас огненным шаром. Если вы выбрали карту под номером О, полэкрана заваливается кусками мяса, поэтому выбирать ее лучше в самом конце, после битвы со всеми боссами. После того как вы сыграете все карты, вам предстоит бой с самой смертью. Смерть атакует вас в такой последовательности следующими способами: летает по верху экрана и запускает в вас два бумеранга, уничтожить которые можно таким способом: стойте на месте и бейте вверх и по диагонали. Смерть выпускает по экрану серый вихрь, который пролетает по верху экрана, затем по низу, и пока вихрь летает, Смерть притягивает вас к себе. Пролетает по низу экрана, размахивая перед собой косой, – просто перепрыгивайте через нее. Поднявшись в самый вверх экрана, начинает бомбардировать вас бумерангами – просто не стойте на одном месте. Тактика боя с ней такова: уничтожив два бумеранга, бейте Смерть вверх по диагонали. Затем, когда Смерть выпускает вихрь, подходите к ней (только не коснитесь ее) и бейте как можно чаще. После этого перепрыгивайте через Смерть, когда она полетит по низу, и бейте ее вертикально вверх, когда Смерть полетит наверх экрана, чтобы вас бомбить. Несмотря на то, что при битве со Смертью вам предстоит битва сразу с четырьмя боссами, существует возможность восстановить здоровье после битвы с первыми тремя. Бой же со Смертью не так труден, и следуя изложенной выше тактике, довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Уровень сложности: 7.

Злая волшебница. Битва с этим боссом происходит в два этапа: вначале вам предстоит победить Злую волшебницу в образе Медузы, затем, после победы над ней, непосредственно с самой Злой волшебницей. Этот босс вначале предстанет перед вами в уже знакомом вам образе королевы, различие заключается в цвете платья. Приземлившись на экране, она превращается в отвратительного зеленого монстра, который атакует вас в такой последовательности следующими способами: выпускает два огненных шара, которые летят по волнообразной траектории то сходясь вместе, то разлетаясь (примерно так ҐҐ). Если вы играете за Эрика, вам просто надо выполнить суперпрыжок, при игре за Джона вам необходимо встать в промежуток между шарами, когда они разлетятся на максимальную высоту. Затем выпускает длинную струю огня, укрыться от которой можно в самом углу экрана или перепрыгнуть. После этого она ударяет вас своим длинным хвостом, через который довольно легко перепрыгнуть. Тактика боя с ней такова: после описанных выше атак Медуза надолго застывает – подходите к Медузе и бейте ее максимально часто. После этого снова уклоняйтесь от трех видов атак Медузы, затем опять подходите к ней и бейте ее максимально часто. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать хорошей реакцией. После этого Медуза опять примет человеческий облик и начнет атаковать вас в человеческом обличье. Атакует вас Злая волшебница в такой последовательности такими способами: вначале, взлетев на середину экрана, выпускает от четырех до шести колдовских шаров различных цветов, которые начинают кружиться, постепенно сближаясь. И если шары сойдутся вместе, на вас обрушится какое-нибудь (в зависимости от видов шаров) колдовство. Далее приведены все виды колдовских шаров и вид их воздействия на вас: четыре белых шара – вызывают на экран четырех мохнатых монстров, которые атакуют вас с двух сторон. Четыре прозрачных шара с молнией внутри – вызывают на экран молнию, ударяющую по вам. Пять шаров с огоньком внутри – вызывают на экран несколько огненных шаров. Шесть шаров с ножом внутри – вызывают на экран множество ножей, разлетающихся в разные стороны от центра экрана. Вы не можете уничтожить колдовские шары, но сорвать колдовство все же можно, как этот сделать, читайте далее. Тактика боя с ней такова: Злая волшебница, поколдовав, спускается вниз и начинает обстреливать вас огненными шарами. Приседайте и ждите, пока огненный шар пролетит над вами, затем подходите к волшебнице и бейте ее. Один шар из ее колдовства исчезнет, а Злая волшебница, получив повреждение, телепортируется в другой угол экрана. Быстро подходите к ней и бейте ее еще раз, один шар исчезнет, и если вы



успеете уничтожить все колдовские шары, заклинание сорвется. Тогда злая волшебница снова летит на середину экрана колдовать – ждите, пока она не спустится, и атакуйте ее снова. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины. Главное действовать очень быстро, но осторожно. Уровень сложности: 8.

Дракула. Битва с этим боссом происходит в два этапа, вначале с самим Дракулой, затем, после победы над ним, с его призраком. Атакует вас Дракула в такой последовательности таким способом: перемешается по экрану, появляясь из желтого луча, закутавшись в плащ. Появившись, вскидывает руку и выпускает на экран различные виды молний и огненных шаров. Единственное уязвимое место у этого босса – голова, но пока Дракула закутан в плащ, он неуязвим, и только когда Дракула вскидывает руку, он уязвим для ваших атак. Тактика боя с ним такова: быстро подбегайте к желтому лучу и, когда Дракула проявится окончательно, бейте его в прыжке по голове. Если вы ударите до того, как Дракула высунулся из-под плаща, или, наоборот, подпрыгнете слишком поздно, он выпустит по вам очередь огненных шаров. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Главное – вовремя рассчитать время прыжка. После этого вас атакует призрак Дракулы. Атакует вас этот босс такими способами: летая по верху экрана, выпускает на вас два огненных шаров, которые летят на вас с двух сторон. Затем быстро пикирует вниз, пытаясь протаранить вас. После этого снова поднимается вверх экрана и выпускает на экран четыре своих копии, которые стреляют вертикально вниз смертоносными лучами. Избежать встречи с ними очень просто: либо стойте под призраком Дракулы, который не стреляет, либо встаньте в промежуток между лучами. Тактика боя с ним такова: перепрыгнув через огненные шары, ждите, пока призрак не спустится вниз, тогда бейте его. Затем, когда призрак выпускает свои копии, бейте его своим оружием вертикально вверх. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 7.

Демон. Этот последний босс атакует вас в такой последовательности такими способами: висит в верхнем углу экрана и запускает в вас четыре бумеранга, которые падают на землю в одних и тех же определенных местах. Поэтому избежать с ними встречи очень просто, встаньте между ними и ждите, пока они не упадут на землю. Затем, когда вы нанесете Демону несколько повреждений, он перестанет кидаться бумерангами и начнет плеваться огнем, струя которого пролетает по низу экрана. Просто перепрыгивайте через струю огня. Затем, когда у демона останется меньше одной трети здоровья, он начнет летать вверх-вниз по экрану, стараясь спикировать на вас. Вдобавок к этому он кидается в вас грудами костей. Тактика боя с ним такова: на первых двух стадиях атак, переждав падение бумерангов или перепрыгнув через струю огня, ждите, пока Демон не полетит в другой угол. Тогда бейте Демона в прыжке. С третьей стадией атак Демона дела обстоят сложнее, вам необходимо держаться под Демоном, чтобы избежать контакта с костями и быстро отходить в сторону, когда Демон пытается спикировать на вас. Перемещаясь таким образом, вы должны успевать бить Демона: вертикально вверх, когда он кидается костями, и в бок, когда пикирует на вас. Таким способом довольно просто забить этого босса с минимальными повреждениями или вообще без повреждений, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Уровень сложности: 9.

Прохождение

Игра разделена на несколько уровней, носящих громкие имена: Руины замка Дракулы, Античная гробница и т.д. Чтобы перейти на новый уровень, вы должны пройти все этапы на уровне, и так далее. В конце каждого уровня вас ожидает схватка с боссом, которого вы должны победить, чтобы перейти на новый уровень игры. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому, если в тексте дополнительно не указано направление, бегите вправо.

Первый уровень. Руины замка Дракулы, Румыния

Вам предстоит уничтожить зло в одном из его самых известных мест обитания – замке Дракулы. Правда, самого Дракулу вы здесь не встретите, бой с Дракулой ожидает вас в самом конце

игры в Англии. Вот так, пока Дракула шастал по загранице, родной замок превратили в руины.

Первый этап. Первый этап на этом уровне является тренировочным – вас никто не атакует, и вы можете попрактиковаться в управлении вашим персонажем. Освоившись с управлением, разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите направо до упора. Вы попадете непосредственно в замок Дракулы.

Второй этап. Разбивайте несколько свечей при входе, собирайте все призы и идите дальше. Уничтожайте двух Зомби и поднимайтесь по лестнице на платформу. На платформе разбивайте несколько свечей и берите черный шар. Спускайтесь с платформы, уничтожайте всех врагов и собирайте все предметы из разбитых свечей. Затем идите вправо, поднимайтесь по лестнице на платформу. На платформе разбивайте несколько свечей, собирайте призы и входите в дверь справа.

Третий этап. Разбивайте несколько свечей при входе, собирайте все призы и спускайтесь с платформы. Уничтожайте летающий глаз и разбивайте колонну (в трещинах) справа, там лежит книга. Теперь запрыгивайте на платформу справа и идите дальше. Если у вас не получилось запрыгнуть на правую платформу, спускайтесь по лестнице вниз в подвал. Здесь вас постоянно атакуют водяные, бейте ближнего и идите направо до лестницы, по которой и поднимайтесь наверх. Пройдя верхним или нижним путем, вы окажетесь перед платформой со скелетом. Забирайтесь на эту платформу, уничтожайте скелета и входите в дверь справа.

Четвертый этап. Идите направо, уничтожайте летучих мышей и собирайте все предметы из разбитых свечей. Через несколько экранов вы попадете к схватке с первым боссом – Волкомоборотнем. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите дальше направо.

Пятый этап. В начале этапа уничтожайте двух скелетов и летучую мышь, собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Как только вы поднимитесь, вас сразу же атакуют четыре скелета, причем с двух сторон. Уничтожайте этих врагов, собирайте все предметы из разбитых свечей и разбивайте колонну (в трещинах) справа, там лежит кусок мяса. После этого поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Там вас атакует один скелет, после которого будет платформа, с которой на вас спрыгнет еще один скелет. Сразу же за этим врагом вас атакует летучая мышь. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, вы попадете к лестнице, проход на которую преграждают три головы драконов-скелетов. Уничтожайте их и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж.

Шестой этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Там будет платформа с шипами, с которой на вас спрыгнет скелет с мечом. Разобравшись со скелетом, запрыгивайте на платформу и поднимайтесь по лестнице на следующую платформу. Там вас атакует один еще один скелет с мечом. Уничтожив скелет, поднимайтесь по лестнице на следующую платформу. Там будет еще один скелет с мечом, за которым будут несколько свечей – разбивайте их и собирайте все предметы. Идите дальше, вы попадете к платформе, на которой стоит скелет с кистенем. Этот скелет мешает вам подняться на платформу. Под платформой со скелетом находятся две свечи, в одной из которых лежит зеркало, – берите его. После этого забирайтесь на платформу, перепрыгивайте через шипы и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж.

Седьмой этап. В начале этапа вас сразу же атакуют два скелета, уничтожайте их и идите дальше. Перепрыгивайте через гильотину и уничтожайте скелета с кистенем. После этого забирайтесь на платформу, уничтожайте скелет и разбивайте колонну (в трещинах) справа, там лежит кусок мяса. После этого спускайтесь с платформы вниз и идите направо в дверь.

Восьмой этап. На этом этапе вас никто не атакует, а вы должны по скелету огромного дракона перебраться через пропасть. Вся сложность заключается в том, что скелет очень старый и позвонки держатся всего несколько секунд, после того как вы на них наступите. Поэтому вы должны все время бежать, не останавливаясь ни на секунду. Примерно посередине этого дракона находится свечка, разбив которую вы можете подобрать дополнительную жизнь. Только действовать необходимо очень быстро, иначе, наоборот, не приобретете, а потеряете жизнь. Добежав до головы гигантского дракона, вы пройдете этот этап.

Девятый этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Вас атакует змея-скелет. Уничтожайте ее и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Только будьте внимательны, не свалитесь с лестницы в пропасть.

Десятый этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Через несколько экранов вы попадете к схватке со вторым боссом – Мертвым рыцарем. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним берите красный шар, который появится на экране. Через некоторое вре-

мя вам восстановят все деления на шкале жизни. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на второй уровень.

Второй уровень. Античная гробница, Греция

Почти все уровни на этом уровне затоплены водой, сухими остались только небольшие Платформы, по которым вам предстоит передвигаться. Падение в воду будет стоить вашему герою жизни.

Первый этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Перепрыгивайте через воду и уничтожайте минотавра. Будьте осторожны! Если вы столкнетесь с любым врагом (в данном случае с минотавром), вы отлетите немного назад и можете упасть в воду. Прыгайте вправо на платформу и ждите, пока на соседнюю платформу не запрыгнет минотавр с мечом. Если бы вы сразу же прыгнули на платформу, то минотавр столкнул бы вас в воду. Идите дальше, запрыгивайте на длинную платформу, где уничтожайте еще одного минотавра с мечом. После нескольких платформ на вас нападет толпа водяных, очень быстро появляющихся из воды, поэтому бейте ближнего и бегите вправо до упора.



Второй этап. На этом этапе вы должны забираться вверх по платформам, а снизу экран затопляется водой. И если вы замешкаетесь или свалитесь с платформы в воду – моментально погибнете. Вокруг многих платформ бегает белый огонек, уничтожить который невозможно. Вначале этапа разбирайте свечу, подбирайте выпавший предмет, запрыгивайте на платформу и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Там вас атакует минотавр с копьем, уничтожайте его и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Дальше будет несколько платформ, вокруг которых бегает белый огонек, перепрыгивайте через них и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Там вас атакует минотавр с копьем, уничтожайте его и, если позволяет вода, разбивайте свечку на колонне, там лежит дополнительная жизнь. Взяв жизнь, поднимайтесь по лестнице вверх. Прыгайте по платформам вправо, не забывая перепрыгивать через белые огоньки, поднимайтесь по лестнице на новую платформу. Здесь преследующая вас вода, наконец, остановится, и вы можете спокойно собирать все предметы из разбитых свечей, после чего поднимайтесь по лестнице слева на новый этаж.

Третий этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Вас атакует Водяной маг. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним идите дальше, разбивайте несколько свечей, собирайте все выпавшие из них предметы. Будьте осторожны!! Вороны, до этого трусливо разлетавшиеся в сторону при вашем приближении, на этом этапе ведут себя очень агрессивно, пытаясь спикировать вам на голову. Бейте их вашим оружием по диагонали или в прыжке. После нескольких ворон вы попадете к экрану с двумя стражниками. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними идите дальше и спускайтесь по лестнице вниз. Вот такой насыщенный боссами этап.

Четвертый этап. На этом этапе экран движется вниз, и если вас придавит краем экрана, вы потеряете одну жизнь. Снизу весь экран заполнен водой, уровень которой постепенно опускается, но если вы упадете на глубину, то немедленно погибнете. Поэтому вы не должны очень спешить спускаться вниз, но и медлить нельзя. Немного облегчают задачу спуска несколько деревянных плотов, опускающихся вместе с водой, на которых можно переждать, пока уровень воды не понизится. По ходу вашего спуска вас все время будут атаковать головы медуз, пытающиеся столкнуть вас в воду.

Пятый этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и уничтожайте варвара. Затем прыгайте на соседнюю платформу и ждите, пока на платформе справа не появится варвар, – уничтожайте его. Если бы вы сразу же прыгнули на платформу, то варвар столкнул бы вас в воду. Идите дальше, запрыгивайте на соседнюю платформу, где уничтожайте варвара. Дальше ваш путь преграждает огромная статуя, бейте ее по голове, и она развалится. Идите дальше, запрыгивайте на правую платформу и уничтожайте варвара. На конце этой платформы вас атакуют две головы дракона-скелета – уничтожайте их и становитесь на край этой платформы. Вас атакует змея-скелет, который очень удобно уничтожать с края этой платформы. Дальше ваш путь преграждает колонна – бейте по трещине в колонне, и она развалится, освобождая проход. За этой колонной будут еще две платформы с варваром на каждой. Уничтожайте их и идите дальше, вы попадете к платформе, висящей вверху экрана. На этой платформе вас атакуют две головы дракона-скелета, – уничтожайте их и идите дальше. Там будет еще один варвар, за которым будет стоять уже знакомая

вам колонна. За этой колонной будет платформа с варваром, за которым будет наклонная платформа. С этой платформы на вас попытается спрыгнуть варвар. За этим врагом будет еще один варвар и колонна. Будьте внимательны!! Когда вы ударите по этой колонне, она начнет проваливаться вниз, но, в отличие от уже встреченных вами колонн, не остановится в низу экрана, а провалится в пропасть. И у вас будет всего несколько секунд для того, чтобы пробежать по ней. Преодолев эту колонну, вы снова встретитесь с варваром. За этим врагом будет еще одна платформа, на краю этой платформы вас атакуют три головы дракона-скелета. Уничтожайте этих врагов и спускайтесь по лестнице на нижний этаж.

Шестой этап. Этот этап состоит всего из одной комнаты, разделенной длинной платформой по середине. По низу этой комнаты бегают четыре минотавра, мешающие вам спуститься по лестнице на нижний этаж. В начале этапа собираете все предметы из разбитых свечей на верху платформы. Теперь, если у вас есть супердополнительное оружие и достаточно зарядов для выстрела, просто стреляйте, затем собирайте все предметы из разбитых свечей на полу комнаты и спускайтесь по лестнице на нижний этаж. Если же у вас есть дополнительное оружие – бутылка с зажигательной смесью, закидайте минотавров через отверстие в платформе. Если у вас нет такого оружия, дождитесь, пока минотавры не разбегутся по углам комнаты, – тогда быстро спрыгивайте вниз и спускайтесь по лестнице на нижний этаж.

Седьмой этап. На этом этапе вас ожидает бой с Каменным минотавром. Но в начале этого этапа подождите несколько секунд, пока не спустится вся вода. Если у вас есть супердополнительное оружие и достаточно зарядов для выстрела, стреляйте, – Каменный минотавр получит несколько повреждений. После того как вода окончательно спустится, вы непосредственно попадете к схватке с боссом – Каменным минотавром. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним берите красный шар, который появится на экране. Через некоторое время вам восстановят все деления на шкале жизни. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на третий уровень.

Третий уровень. Пизанская башня, Италия

На этом уровне вам предстоит искоренить зло на знаменитом историческом памятнике «Подающей башни».

Первый этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и уничтожайте гарпию. Идите дальше, уничтожайте еще несколько гарпий и минотавра с колонной. Затем разбивайте несколько свечей и собирайте все предметы. Идите дальше, уничтожайте еще несколько гарпий и двух минотавров с колонной. После этого выходите за правый край экрана.

Второй этап. На этом этапе вы непосредственно попадете внутрь башни. В начале этапа уничтожайте летающий глаз, быстро собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице вверх. Поднимаясь по лестнице, не обращайте внимания на головы драконов-скелетов. Если вы будете подниматься быстро, они вас не тронут, а ввяжетесь в бой, очень быстро погибнете. Поднявшись по лестнице на самый верх, уничтожайте еще один летающий глаз, собирайте все предметы из разбитых свечей и выходите за правый край экрана.

Третий этап. На этом этапе вы должны по наклонным платформам подняться наверх башни и выйти за правый край экрана. Когда вы будете подниматься вверх башни, вам встретится проход в правой стене, войдя в него, вы попадете в новую комнату с пропастью в полу, которую не перепрыгнуть. Можно собрать несколько предметов из разбитых свечей перед пропастью, после чего выходите из этой комнаты. По ходу подъема наверх башни вас все время будут атаковать гарпии, поэтому вы должны подниматься очень быстро, но не забывайте по дороге собирать все предметы из разбитых свечей.

Четвертый этап. В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Через несколько экранов вы попадете к схватке с Гигантской змеей-скелетом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо и выходите за правый край экрана.

Пятый этап. На этом этапе вы должны быстро забраться наверх башни по платформам, а экран все время движется вверх. Если вас придавит краем экрана, или вы упадете в пропасть, вы потеряете одну жизнь. Поэтому вы должны как можно быстрее добраться по платформам до двери в левой стене и выйти в нее. Если позволяет время, не забывайте разбивать свечки, – найдете много полезного. Но будьте внимательны, все предметы из разбитых свечей сразу же падают вниз, поэтому, чтобы подобрать их, вы должны стоять точно под свечкой. По ходу вашего подъема вас все время будут атаковать головы медуз, пытающиеся столкнуть вас в пропасть.

Шестой этап. В начале этапа уничтожайте мумию и летучую мышь, собирай-

те все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Там будут еще две мумии и две летучих мыши, уничтожив их, поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Там уничтожайте еще одну мумию и идите дальше направо. После очередной мумии вас атакуют две летучих мыши, причем с двух сторон. Уничтожайте их, собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице на новый этаж.

Седьмой этап. Очередной этап с движущимся экраном, но на этот раз экран движется справа налево. А вы должны прыгать по подымающимся по диагонали вверх платформам. За этими платформами начнутся платформы, идущие вертикально вверх, а экран начнет двигаться вверх. Затем пойдут снова диагональные платформы, но экран и вы должны двигаться справа налево. Когда экран, наконец, остановится, это значит, вы добрались до конца этапа, выходите за правый край экрана. По ходу вашего подъема вас все время будут атаковать скелетные драконы, пытающиеся столкнуть вас с платформы в пропасть.

Восьмой этап. Восьмой этап на этом уровне является восстановительным, – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи и собрать все предметы, после чего идите направо до упора. Вы попадете к битве с Огненной летучей мышью. Если вы погибнете при бое с Огненной летучей мышью, вы также попадете на начало восьмого этапа.

Девятый этап. На этом этапе вас ожидает бой с Огненной летучей мышью. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране, через некоторое время вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на четвертый уровень.

Четвертый уровень. Военная фабрика, Германия

Вам предстоит зачистить от всякой нечисти военный завод в германии. Что завод военный, видно сразу – все скелеты в зеленых касках. Кстати, на этом уровне у скелетов появляется одна неприятная особенность: когда вы уничтожаете скелет, его череп может, отлетев в сторону, невредимым упасть на землю. Полежав немного на земле, череп возрождается в новый скелет.

Первый этап. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите направо. На заднем плане за забором появятся несколько скелетов, которые будут обкидывать вас костями, а уничтожить их, пока они находятся за забором, вы не можете. Через некоторое время они перепрыгнут через забор, и вы сможете их уничтожить, правда, на их месте за забором все время будут появляться новые скелеты. Идите дальше, из бочки высунется еще один скелет, запустит в вас костью и спрячется обратно. Подходите к бочке и ждите, пока скелет не появится снова, как только появился, бейте его. Дальше будет еще несколько скелетов, выпрыгивающих из-за забора, и один скелет, вылезающий из бочки. За этими врагами висят несколько факелов, разбивайте их и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вас атакуют еще несколько скелетов, выпрыгивающих из-за забора. За ними будет платформа с лестницей, ведущей на верхнюю платформу, за которой стоит бочка со скелетом. Не поднимайтесь по этой лестнице, иначе скелет из бочки сможет ударить вас в спину. Идите дальше, вас атакуют еще несколько скелетов, выпрыгивающих из-за забора. За ними будет бочка со скелетом, за которой находится выход с уровня.

Второй этап. Вы попадете непосредственно на военный завод. Здесь вы впервые за игру столкнетесь с «любимыми» движущимися платформами. Какая же игра без движущихся платформ! В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице на платформу. На платформе уничтожайте скелет, затем уничтожайте скелет на соседней платформе, после чего прыгайте туда. Поднимайтесь по лестнице, вы попадете к двум движущимся платформам, по которым бегает скелет с мечом. Уничтожайте скелет и запрыгивайте на платформу, расположенную над двумя движущимися платформами. С этой платформы (с самого края) прыгайте налево на другую платформу, а с нее прыгайте на платформу в самом верху экрана. По этой платформе идите влево – вы упадете в комнату, полную призов, один из которых – дополнительная жизнь. Возвращайтесь обратно и идите дальше направо, вы попадете к еще двум движущимся платформам, по которым бегает скелет. Если вам нужен кусок мяса, прыгайте по этим платформам вправо до стены с трещинами, которую и разбивайте. Если шкала здоровья полная, спускайтесь по лестнице вниз на другую платформу. С этой платформы спускайтесь по лестнице вниз на другую платформу, с которой спускайтесь по лестнице вниз на еще одну платформу. Здесь вас атакует скелет, кистенем уничтожайте его, разбивайте свечку и берите выпавший предмет. Затем идите направо и выходите за правый край экрана.

Третий этап. В начале этапа вас сразу же атакует скелет с мечом. Уничтожайте скелет и собирайте все предметы из разбитых свечей. Затем уничтожайте скелет, бегающий по движущимся платформам, после чего прыгайте вправо по этим платформам до тех пор, пока не увидите скелета с кистенем. Уничтожайте его и выходите в проем в стене за правый край экрана.

Четвертый этап. На этом этапе вы попадете внутрь какого-то гигантского механизма с огромными поршнями. Если такой поршень придавит вас к стене или любому другому препятствию, вы моментально погибнете, но вы можете спокойно стоять на поршне. Если за вами нет стены или другого препятствия, поршень просто сильно вас толкнет, не причинив никакого ущерба. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего прыгайте на верхнюю платформу. Подождите, пока поршень не уйдет назад, и запрыгивайте на платформу в проем в потолке. Затем прыгайте на еще одну платформу вверх, где ждите, пока поршень вверху не пойдет назад. Тогда запрыгивайте на платформу рядом с поршнем, но не на поршень, с платформы прыгайте вправо. Все это надо проделывать очень быстро, иначе вас придавит поршнем. Далее запрыгивайте на маленькую платформу, по которой ходит еще один поршень, а с нее на поршень, с которого быстро прыгайте по платформам вверх. Добравшись до самого верха, спокойно идите направо, поршень, ходящий по верху экрана, не опасен, выходите в проем в стене за правый край экрана.

Пятый этап. На этом этапе ваше путешествие по внутренностям гигантского механизма продолжится, на этот раз вам предстоит прыгать по вращающимся шестеренкам и платформам. По этим платформам вы должны добраться до самого верха уровня, внизу уровня находится пропасть, падение в которую приводит к мгновенной гибели. По ходу вашего подъема вас все время будут атаковать головы медуз, пытающиеся столкнуть вас в пропасть между платформами. А на платформах вас будут атаковать желтые скелеты, которые также могут столкнуть вас в пропасть. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего прыгайте на шестеренку. На шестеренке стойте и ждите, пока она не подвезет вас к платформе, на которую и запрыгивайте. Уничтожайте желтый скелет и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, с которой запрыгивайте на соседнюю платформу. Поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, уничтожайте желтый скелет и запрыгивайте на соседнюю платформу. Уничтожайте еще один желтый скелет и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, с которой запрыгивайте на соседнюю платформу, где уничтожайте еще один желтый скелет. С платформы прыгайте на шестеренку, с которой запрыгивайте на горизонтально вращающуюся шестеренку. С этой шестеренки прыгайте на платформу, уничтожайте еще один желтый скелет, после чего поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. С платформы прыгайте на соседнюю платформу, где уничтожайте желтый скелет и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. С платформы прыгайте на горизонтально вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте на платформу, где уничтожайте еще один желтый скелет. Затем поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, перед которой вращаются две шестеренки, причем в противоположные стороны. Запрыгивайте на маленькую шестеренку, подходите к ее правому краю и запрыгивайте на большую шестеренку, с которой прыгайте на платформу. На платформе разбивайте свечку, подбирайте приз и поднимайтесь по лестнице на новый этаж.

Шестой этап. На этом этапе ваше путешествие по внутренностям гигантского механизма продолжится. На этот раз вам предстоит прыгать по парам платформ-кранов, соединенных между собой цепью через блок. Прыгнув на первую из двух платформ, вы начинаете опускаться вместе с платформой, а вторая платформа начинает подниматься, и если поднимется до самого верха, вы не сможете на нее запрыгнуть. Поэтому когда платформы находятся примерно на одном уровне, прыгайте на вторую платформу и так далее. По этим платформам-кранам вы должны преодолеть огромную пропасть, падение в которую приводит к мгновенной гибели. По ходу вашего путешествия вас все время будут атаковать призраки, пытающиеся столкнуть вас в пропасть между платформами. Но вы не можете остановиться ни на секунду, иначе второй блок поднимется очень высоко, и вы окажетесь в ловушке. Добравшись до правого края этой пропасти, прыгайте еще на одну платформу-кран, которая соединена с железной плитой, закрывающий вам выход с экрана. Стойте на ней до тех пор, пока железная плита не поднимется на самый верх, и выходите за правый край экрана в дверь.

Седьмой этап. На этом этапе вас ожидает бой с Франкенштейном. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо и выходите за правый край экрана.

Восьмой этап. В начале этапа разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вы попадете к вращающейся гильотине, за которой вас атакуют пять механических жуков. Уничтожайте их и идите дальше, вы попадете к еще одной вращающейся гильотине. Скорость ее вращения довольно высока, так что пройти через нее можно очень быстро. Идите дальше, вы встретите еще одну круглую гильотину, вращающуюся вам навстречу. Способ прохождения через

нее читайте в разделе «Враги и ловушки». После преодоления этой ловушки идите направо, разбивайте свечку, подбирайте приз и выходите за правый край экрана.

Девятый этап. На этом этапе вы должны прыгать по вращающимся по кругу платформам. Платформы то сходятся, то расходятся, поэтому дождитесь, пока промежуток между платформами будет минимальным, и только тогда прыгайте, иначе свалитесь в пропасть. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите дальше. Прыгайте на вращающуюся платформу и с нее постарайтесь уничтожить скелет с кистенем, иначе он может сбить вас в пропасть. Уничтожив скелет, запрыгивайте на простую платформу, с которой прыгайте на вращающуюся платформу, на ней уничтожайте скелет с кистенем. Затем уничтожайте скелет с кистенем на соседней платформе и запрыгивайте на нее. Затем запрыгивайте на простую платформу, с которой прыгайте на вращающуюся платформу. На ней стоит скелет с кистенем, за которым будет еще одна вращающаяся платформа со скелетом. Уничтожайте этих врагов, затем запрыгивайте на простую платформу, с которой спускайтесь вниз и выходите за правый край экрана.

Десятый этап. Десятый этап на этом уровне является восстановительным, правда, вас атакуют странные механизмы из шестеренок, но их очень легко уничтожить. Также вы должны разбить все свечи и собрать все призы (очень рекомендую подобрать бутылку с зажигательной смесью), после чего идите направо до упора. Вы попадете к битве с Механическим монстром. Если вы погибнете при бое с Механическим монстром, вы также попадете на начало десятого этапа.

Одиннадцатый этап. На этом этапе вас ожидает бой с Механическим монстром. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране, через некоторое время вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на пятый уровень.

Пятый уровень. Версальский дворец, Франция

Вам предстоит зачистить от всякой нечисти исторический памятник во Франции. Скелеты на этом уровне покраснели и начинают постоянно возрождаться. Когда вы уничтожаете скелет, его кости не исчезают, а падают на землю. Полежав немного на земле, кости возрождаются в новый скелет, и так без конца.

Первый этап. В начале этапа как обычно разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вы попадете к огромному цветку с двумя лианами, уничтожайте их, а затем запрыгнув на платформу, и сам цветок. Идите дальше, вы увидите еще один огромный цветок и платформу с белым огоньком. Можно просто пройти под платформой, когда огонек находится на верху платформы, а можно, запрыгнув на платформу, уничтожить цветок. Далее будет еще один цветок и платформа с огоньком, так как цветок очень высоко, дождитесь, пока пройдет действие пыльцы, и перепрыгивайте через платформу. Дальше будьте внимательны!! Как только вы подойдете к краю фонтана, вас попытаются задушить еще несколько лиан, внезапно появившись из-под земли. Уничтожайте их и идите дальше в фонтан. Как только вода в фонтане покраснеет, на вас начнут нападать возрождающиеся скелеты, поэтому постарайтесь как можно быстрее добраться до правого края фонтана. Сразу же за фонтаном вас атакует насекомое, которое очень удобно уничтожить с платформы у края фонтана. За этим врагом будет платформа, за которой висят еще трое древесных насекомых. Уничтожив их, разбивайте факел, берите приз и выходите за правый край экрана.

Второй этап. На этом этапе вы непосредственно попадете внутрь Версальского дворца. Внутри дворца вам следует опасаться, помимо врагов, еще и падающих с потолка люстр. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Там будут две люстры и один метатель топоров, на которого очень удобно сбросить одну из люстр. Идите дальше, вы увидите еще одну люстру, под которой бегает метатель топоров, – сбросьте на него люстру или уничтожайте своим оружием. Идите дальше, вас атакуют еще два метателя топоров, правда, без люстр, уничтожайте их и идите дальше. Там будет еще одна люстра, за которой вас атакуют самурай и метатель топоров, причем с двух сторон. Уничтожив их, разбивайте свечку, берите приз и выходите за правый край экрана.

Третий этап. На этом этапе вам предстоит пройти через всего одну комнату, выход из которой охраняют семь голов драконов-скелетов. Уничтожить их проще всего, выстрелив из дополнительного супероружия, если же у вас его нет, то подходите на расстояние удара к головам драконов, приседайте и бейте нижнюю голову дракона. Когда расправитесь со всеми семью головами драконов-скелетов, выходите за правый край экрана.

Четвертый этап. На этом этапе вы должны по платформам добраться на самый верх и выйти в

дверь справа. Выход, находящийся внизу экрана, ведет в тупик. Экран на этом этапе не двигается, и у вас будет сколько угодно времени для подъема. Но по стенам и по платформам ползают глаза зла, которые мешают вам подняться. Их можно уничтожать, а можно, не обращая на них внимания, очень быстро прыгать по платформам вверх. Добравшись до верха, выходите за правый край экрана.

Пятый этап. На этом этапе вы попадаете на крышу дворца, по которой должны как можно быстрее добраться до правого края экрана. Походу вашего движения на вас все время будут налетать гарпии, которые не будут вас атаковать, а вместо этого будут сбрасывать на вас каких-то мохнатых карликов, которые будут преследовать вас по экрану. Просто идите вперед, разбивайте все свечки и собирайте все призы, и как только к вам приблизится какой-нибудь карлик, бейте его и идите дальше.

Шестой этап. На этом этапе вы должны спуститься по вращающейся винтовой лестнице до проема в правой стене. Если же вы упадете на самый низ экрана, то вам будет очень трудно снова подняться по вращающейся лестнице. По ходу вашего движения на вас все время будут налетать скелетные драконы, пытающиеся сбить вас с лестницы, а на платформах, расположенных вдоль стен, находятся головы драконов-скелетов. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки, собирайте все призы, после этого уничтожайте две головы драконов-скелетов и осторожно начинайте спускаться по лестнице. Немного спустившись, вы увидите еще одну платформу у стены с одной головой дракона-скелета, спускайтесь вниз. Далее будет еще одна платформа у стены без голов драконов-скелетов, туда вам и надо запрыгнуть. На этой платформе разбивайте все свечки, собирайте все призы, после чего и выходите за правый край экрана в проем в стене.

Седьмой этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки, собирайте все предметы, после чего вас ожидает бой с Рыцарем-призраком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо и выходите за правый край экрана.

Восьмой этап. В начале этапа вас сразу же атакуют два рыцаря-лучника, уничтожайте их и идите дальше. Разбивайте свечку, берите приз и идите дальше, вы попадете к платформе, по которой ходит рыцарь с молотом. Садитесь у края платформы, в таком положении он не сможет вас достать, бейте его по ногам. Идите дальше, вы встретите еще две платформы, по которым ходят рыцари с молотами. За второй платформой вас сразу же атакует рыцарь на колесиках. За этим врагом стоит рыцарь с пулеметом, уничтожайте его и идите дальше. Вас ожидает битва с двумя духами. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними идите направо и выходите за правый край экрана.

Девятый этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Спустившись по длинной парадной лестнице, вы попадете к битве с Призраком королевы. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране через некоторое время – вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на шестой уровень.

Шестой уровень. Замок Прозерпина, Англия

Это последний уровень игры, в конце которого вас ожидает схватка с пятью боссами по очереди. Вероятно, у всякой нечисти в Англии был слет по обмену опытом.

Первый этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите по мосту дальше. На вас нападут две вороны, за которыми вас атакует голова медузы, причем голова медузы будет держаться в углу экрана и оттуда обстреливать вас огненными шарами. Вы, к счастью, можете отбивать огненные шары ударами вашего оружия. Если вы уничтожите одну голову медузы, на ее месте тут же появится вторая, так что проще идти вперед и отбивать огненные шары. Будьте внимательны!! Когда вы подойдете к концу уровня, одна из секций моста обвалится, и у вас будет всего несколько секунд для того, чтобы спрыгнуть с нее. Выбравшись на твердую почву, выходите за правый край экрана.

Второй этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Изображение на экране начнет расплываться в разные стороны, что сильно затруднит вам прыжки через пропасти. Поэтому при прыжках ориентируйтесь по ногам вашего персонажа. Перепрыгивайте через пропасть, за пропастью вас без перерыва начнут атаковать головы медузы Горгоны. За пропастью разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего перепрыгивайте через другую яму. За этой пропастью разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего перепрыгивайте по платформам через большую пропасть. Когда вы переберетесь на ее правый край, экран примет

нормальный вид. Спускайтесь по лестнице вниз и выходите за правый край экрана в проем в стене.

Третий этап. Это один из самых трудных и непонятных этапов в игре. Мало того, что весь экран перевернут с ног на голову, так еще вашего героя не видно. Поэтому узнать о местоположении вашего героя очень трудно. Примерно это сделать можно по продвижению экрана, или стреляйте из дополнительного оружия. Выстрел дополнительного оружия проявится на экране на долю секунды. Также на этом уровне вас атакуют какие-то враги или ловушки, узнать о столкновении с которыми можно только по уменьшающимся пунктам на шкале здоровья. Поэтому из-за отсутствия ориентиров довольно трудно написать прохождение для этого этапа, могу только указать примерное направление движения. В начале этапа довольно долго шел направо до платформы с лестницей, затем вниз, вероятно, спускался по этой лестнице. Затем три раза прыгнул вправо по маленьким платформам, после чего опять пошел вниз. После этого сделал шаг вправо и прыгнул, после чего шел направо, пока не вышел за край экрана. На протяжении этого пути моего героя несколько раз стукнули, причем непонятно, кто, так что лучше, чтобы у вас было больше половины делений на шкале здоровья.

Четвертый этап. На этом этапе вы долго не встретите никаких врагов, ловушек и пропастей. Только в конце этапа вас атакуют Мертвые рыцари, которые до этого были боссами, но их очень легко уничтожить с одного удара. Правда, рыцари очень быстро бегут на вас по экрану и вам надо быть очень внимательным, чтобы вовремя их ударить. Также вы должны разбить все свечи и собрать все предметы, после чего идите направо до упора и выходите за правый край экрана.

Пятый этап. Пятый этап на этом уровне является восстановительным, – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Главное – не свалиться с лестницы в пропасть. Вы попадете к битве со Смертью. Если вы погибнете при бое со Смертью, вы также попадете на начало пятого этапа.

Шестой этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Поднявшись по лестнице, вы попадете на новый этап, на котором вас ожидает бой со Смертью. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ней идите направо и выходите за правый край экрана.

Седьмой этап. Седьмой этап на этом уровне также является восстановительным – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Главное – не свалиться с лестницы в пропасть. Поднявшись по лестнице, вы попадете на новый этап, на котором вас ожидает бой со Злой волшебницей. Если вы погибнете при бое со Злой волшебницей, вы также попадете на начало седьмого этапа.

Восьмой этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вас ожидает бой со Злой волшебницей. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ней идите направо и выходите за правый край экрана.

Девятый этап. Девятый этап на этом уровне также является восстановительным – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и выходите за правый край экрана.

Десятый этап. Десятый этап на этом уровне также является восстановительным – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Главное – не свалиться с лестницы в пропасть. Поднявшись по лестнице, вы попадете на новый этап, на котором вас ожидает бой с Дракулой, а затем с Демоном. Если вы погибнете при бое с Дракулой или с Демоном, вы также попадете на начало десятого этапа.

Одиннадцатый этап. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все предметы, после чего идите дальше. Вас ожидает бой с Дракулой. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним просто стойте и ждите, пока после небольшого светопредставления вас не перекинут в какое-то параллельное измерение, где на вас сразу же нападет Демон. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране, через некоторое время вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры, за которым вас ожидает еще один мультипликационный ролик с парадом особо злобных монстров. Вы в очередной раз спасли все человечество от угрозы истребления злобными монстрами.

Congratulations!!! Поздравляем!!! Кстати, если вы играли, как и я, на уровне сложности «Normal», вам предложат пройти игру еще раз, но уже на уровне сложности «Expert». В меню «Options» теперь вы сможете выбрать новый уровень сложности игры: «Expert» – высокий уровень сложности игры.

Пароли для уровней

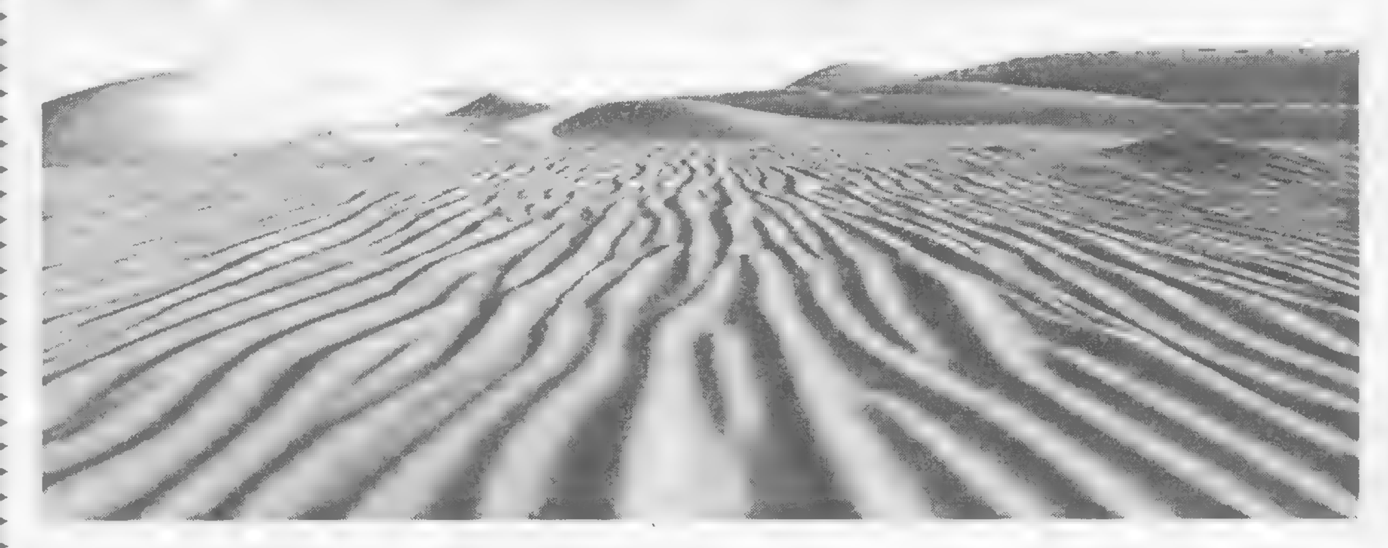
В этой игре довольно неудобный способ ведения паролей, вы должны заполнять таблицу в определенном порядке различными символами. Хорошо еще то, что символов всего три, а таблица не очень большая. Выбрав эту опцию в стартовом меню, вы попадете к экрану ввода паролей. Вы увидите таблицу 4x4 состоящую из клеточек. Вверху таблицы расположена полоска с символами, которыми вы должны заполнять таблицу. Выбирайте нужный символ, перемещая рамку кнопками ВПРАВО и ВЛЕВО, а печатайте нужный символ кнопкой «А».

DESERT STRIKE

УДАР В ПУСТЫНЕ

Посреди раскаленных ближневосточных пустныь коварный диктатор готовится развязать Третью (и последнюю) мировую войну. Цивилизованное человечество в панике, оно ничего не может поделать. Вся надежда только на вас – пилота боевого вертолета, супергероя, которому в одиночку предстоит выполнить совершенно невополнимые задания. Эта игра открывает серию культовых «вертолетных» игр.





Предыстория

Надеюсь, в вашей памяти еще свежа небольшая разборка между американцами и Саддамом Хуссейном, разгоревшаяся зимой 91 года, – так называемая «Буря в пустыне». Войска Ирака, не встречая практически никакого сопротивления, заняли Кувейт с его богатыми нефтяными месторождениями. Этот факт, конечно, не мог не встревожить так называемое прогрессивное человечество. Прогрессивному человечеству очень нужна нефть. Но вместо того, чтобы назвать вещи своими именами и честно сказать про банальные экономические интересы, страны Запада, как всегда, подняли крик о «попранных правах человека», используя стандартный набор пропагандистской бредятины (не остались в стороне и отечественные средства массовой информации – в «Комсомольской правде», например, появилась красочная статья про любимое развлечение Саддама – растворение в бассейне с кислотой местных диссидентов). Попранные права человека необходимо защищать силой оружия, и к берегам Персидского залива устремилась огромная армия американцев и их союзников. Уничтожение иракской системы ПВО и сети аэродромов, массированные бомбардировки военных объектов и прилегающих к ним жилых кварталов обеспечили успех операции – кувейтская нефть была спасена. Вполне обоснованно опасаясь второго Вьетнама, американцы ограничились захватом Кувейта и не стали вторгаться на территорию Ирака. Война закончилась в рекордно короткие сроки.

Естественно, такое событие, как «Буря в пустыне», не могло не привлечь внимания создателей компьютерных игр. И их вполне можно понять – холодная война с Советским Союзом закончилась победой Америки, воевать вроде как не с кем, где же еще искать врагов, кроме как не на Ближнем Востоке. Одной из самых популярных игр, посвященных этой тематике, стал **Desert Strike** – своеобразная смесь авиационного симулятора и «шутера» (авиационной стреляки). Эта игра стала одним из суперхитов на **Amiga**, **Sega** и **SNES** и, конечно, подобно многим «амижным» и телеприставочным суперхитам.

Из красочной заставочки мы узнаем, что в одной из стран на берегах Средиземного моря правит коварный и жестокий диктатор Килбала (о том, кто послужил его прототипом, догадаться несложно). Заветная мечта Килбалы – уничтожение Западного мира. Как легко догадаться, Кил-



бала прилагает максимум усилий для того, чтобы мечты стали реальностью – состоящие у него на службе безумные ученые неустанно трудятся над созданием химического и атомного оружия, посреди пустыни притаились пусковые шахты баллистических ракет. Еще немного, и весь этот разрушительный потенциал будет приведен в действие – начнется Третья Мировая война. Попытки вразумить Килбалу с использованием цивилизованных дипломатических средств заранее обречены на провал. Послать армию в Персидский залив? Она еще не успеет доплыть до места дислокации, а баллистические ракеты уже устремятся к городам Европы и Америки. Нанесение упреждающего ядерного удара невозможно все по тем же причинам.

Деликатное положение, не правда ли? И президент Соединенных Штатов Америки находит единственно правильное решение – поручает лично вам разобраться с Килбалой, его вооруженными силами и военно-промышленным комплексом. **Desert Strike** переносит вас в раскаленные аравийские пески. Вам придется взять на себя управление боевым вертолетом, лететь над барханами, оставляя за собой руины военных заводов, электростанций, казарм, оплавленные остовы военной техники, не говоря уж о бесчисленных трупах солдат, искать в этом океане песка американских солдат и заблудившихся секретных агентов, освобождать военнопленных. Не говоря уж о том, что вам придется брать в плен вражеских офицеров, безумных ученых, создающих химическое оружие (плененные безумные ученые будут создавать оружие массового уничтожения не для ближневосточного диктатора, а для армий цивилизованных стран).

Концепция игры имеет много элементов, присущих серьезным авиационным симуляторам – четкую последовательность миссий и жестко лимитированное количество горючего и боеприпасов – вы не должны просто лететь и крушить все, что окажется в пределах дальности выстрела. Нет, вы должны уничтожать только то, что приказано, и в строго определенной последовательности. Конечно, можно проявлять инициативу, но помните – убивая всех без разбора, вы почти наверняка завалите задание (если раньше на завалят вас ураганным огнем средств ПВО). К тому же, если вы не будете снимать пальца с клавиш, управляющих огнем, у вас очень быстро кончатся боеприпасы, и вы станете легкой добычей врага. Но вот по типу графики игра больше похожа на чисто аркадные стреляки – вы смотрите на бескрайние пустыни не из кабины своего вертолета, а со стороны – сверху и сбоку (изометрическая проекция).

Вообще, самое важное в игре – научиться быстро и правильно маневрировать, полностью реализуя заложенный в вашей машине потенциал. Опытный пилот, освоив хитрые маневры, быстрые повороты и разные методы движения, получает в бою намного меньше повреждений. Хороший совет – постоянно двигайтесь, не зависайте на одном месте. Неподвижный вертолет гораздо проще подстрелить, нежели стремительно передвигающийся. Вы готовы к спасению западной цивилизации? Ну что же, тогда вперед.

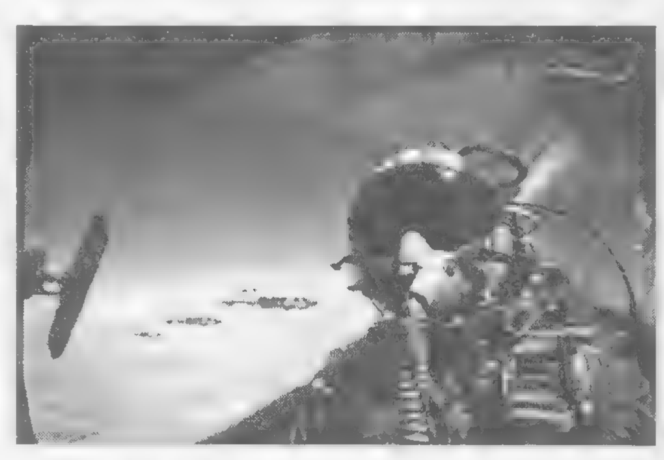
Main Menu (Главное меню)

Choose Your Co-Pilot. Выбери напарника

Управлять боевым вертолетом в одиночку – задача непростая даже для такого профессионала, как вы. Так что позаботьтесь о выборе напарника. От того, кто будет находиться в одной кабине с вами, зависит многое. Одни пилоты – великолепные стрелки, другие лучше управляются с лебедкой, поднимая с земли полезные грузы или отлавливая на земле солдат противника. Как легко догадаться, идеального напарника, который одинаково хорошо справлялся бы сразу со всеми задачами, вам не найти – у каждого есть свои слабые и сильные стороны.

Лейтенант Ксавлер Томас (X-Man) – за спиной этого пилота долгий срок службы в спецназе. Великолепно справляется с выуживанием с земли людей и полезных предметов. Основной недостаток – редкостный мазила. Меткость и кучность его стрельбы в скором времени заставят вас предположить, что он страдает косоглазием или еще каким-нибудь дефектом зрения.

Лейтенант Крис Тинмари (Австралийка) – обладает стальными нервами. В недалеком прошлом чемпион Австралии по конному спорту. Одинаково хорошо управляется и с лебедкой, и с пулеметом. Но «хорошо» – это еще не значит «идеально».



Лейтенант Карлос Вальдес (Джейк) – лучший напарник, какого только можно пожелать. Единственный недостаток заключается в том, что он числится в пропавших без вести – его вертолет был сбит над пустыней. Если спасете его, вам сразу бросится в глаза то, как возросла точность огня бортового оружия.

Лейтенант Дэйв Эрик (Мистер Д) – пилот, не ведающий страха, страдает хроническим отсутствием инстинкта самосохранения. В горячке боя часто впадает в состояние неконтролируемой ярости и открывает огонь во всех направлениях (причем совсем не обязательно по противнику). С лебедкой обращается тоже слишком эмоционально и вполне может ее заклинить.

Лейтенант Кейт Майклс (Охотник) – превосходный стрелок. Стрелять научился еще в раннем детстве – ведь он рос на ранчо своего отца, известного конгрессмена.

Configure Game Options (Настроечное меню)

Define Keys – расставьте значения управляющих клавиш джойстика.

✣ – клавиши, управляющие движением, влево, вправо, вперед и назад

Jink – возможность двигаться боком – смещаться вправо или влево, уклоняясь от вражеского огня. По умолчанию **X** (не забывайте помимо этой клавиши нажимать на клавиши ← →).

Gun – огонь из крупнокалиберного пулемета. По умолчанию **C**. Пулемет, конечно, не обладает большой разрушительной силой, но обладает таким достоинством, как огромный боекомплект. Так что на эту клавишу вам придется нажимать очень часто.

Hydra – огонь ракетами «Гидра». По умолчанию **B**. Убойная сила этих ракет также оставляет желать лучшего, но зато, опять-таки, их очень много. На территории, куда выпадают осадки из этих ракет, лучше не находиться.

Hellfire – огонь ракетами «Хелфайр» (Адское пламя). По умолчанию **A**. Название этого вида боеприпасов говорит само за себя. Как можно реже нажимайте на эту клавишу. «Адского пламени» в вашем распоряжении не так много, но малое количество с лихвой компенсируется качеством.

Enter Password – не хотите начинать все сначала, введите пароль нужного вам уровня.

Start Campaign – приступить к выполнению вашего боевого задания.

10 жизней = BQQQAez

Режим Карты

Итак, вы взлетели с палубы фрегата и устремились к берегу. Перед вами встает закономерный вопрос: «Что делать? – куда лететь, в кого стрелять?». На игровом экране вы видите только свой вертолет, пески, взрывающуюся технику противника, рушащиеся здания, умирающих врагов. Никакой информации ни о состоянии вашего вертолета, ни о ваших боевых заданиях вы здесь не почерпнете. Для того чтобы узнать, как обстоят у вас дела, где вы находитесь, и куда именно вам лететь, нажмите **START**, и вы перейдете в режим карты.



Большую часть экрана занимает непосредственно карта, из нее вы можете узнать собственное местонахождение, а также наиболее интересующего вас объекта и тех или иных видов врагов. Надпись над картой означает название объекта, расположение которого в данный момент находится на ней. При помощи стрелок ← → вы сможете посмотреть расположение практически всех интересующих вас объектов.

Верхнюю часть экрана занимает информация о состоянии вашего боезапаса:

Hellfire (Ракеты «Адское пламя») – в начале игры 8 штук.

Hydras (Ракеты «Гидра») – в начале игры 38 штук.

Gun (патроны к пулемету) – в начале игры 1178 патронов (авиационные пулеметы отличаются очень высокой скорострельностью и очень быстро расходуют боекомплект, но пулемет в этой игре стреляет, никуда не торопясь, так что патронов хватит надолго).

В правой части экрана находится информация о техническом состоянии вашего вертолета.

Fuel – горючее (в начале игры 100 условных единиц). Что это такое, и для чего это нужно, надеюсь, объяснять не надо. Горючее не кончается, когда вы летите около фрегата (в приставочных версиях оно вообще не кончалось над морем). Если горючее кончилось, вам предстоит полюбоваться живописным зрелищем падающего на раскаленные пески и взрывающегося вертолета.

Armor – броня (в начале игры 600 условных единиц). Аналог здоровья персонажа в других аркадных играх. Когда этот параметр станет равен нулю, вам опять-таки придется смотреть на живописный взрыв.

Load – количество пассажиров на борту – подобранных американских солдат, освобожденных военнопленных и политзаключенных, взятых в плен врагов и т. п. Всего на борт влезает не больше 6 человек. За каждого пассажира, высаженного на вашей базе, дается 100 единиц брони.

Lives – количество жизней (в начале игры их три). С каждой новой смертью все параметры вашего вертолета (броня, горючее, боекомплект) вос-

станавливаются до максимальных значений, а вот количество пассажиров остается прежним – они благополучно переживают падение вертолета с последующим взрывом.

В левой части экрана находятся две очень полезных клавиши, с помощью которых вы сможете почерпнуть массу дополнительной информации.

Mission – при помощи этой клавиши вы сможете узнать многое о внешнем виде и назначении того или иного объекта – военных заводов, радаров, техники и т. п. Вместо карты появляется изображение того, что вас интересует, и небольшое пояснение о том, что это такое и с чем его едят. Например, если вам показывают военный завод, вам популярно объяснят, что он выпускает и почему его уничтожение является благом для всего цивилизованного сообщества.

Status – информация о выполнении боевых заданий. Если какой-то стратегически важный объект по каким-то причинам до сих пор не разрушен, то напротив его названия стоит багровая надпись **Active** (действующий), и вы должны приложить максимум усилий для того, чтобы надпись сменились на **Destroyed** (разрушен). Если секретный агент или группа военнопленных до сих пор не найдены, то напротив них стоит надпись **Lost** (Потеряны).

В нижней части экрана вы увидите слово **Score**, рядом с которым расположено число, стремительно растущее по мере выполнения вами боевых заданий. Это очки, они начисляются за каждого уничтоженного врага, за каждое ликвидированное здание и боевую машину. Практического значения очки не имеют, просто льстят вашему самолюбию, вот и все.

Помимо объектов боевых заданий (разумеется, на разных уровнях объекты разные) и техники врага (состав которой тоже меняется от уровня к уровню), на карте вы всегда можете найти расположение сверхполезных предметов.

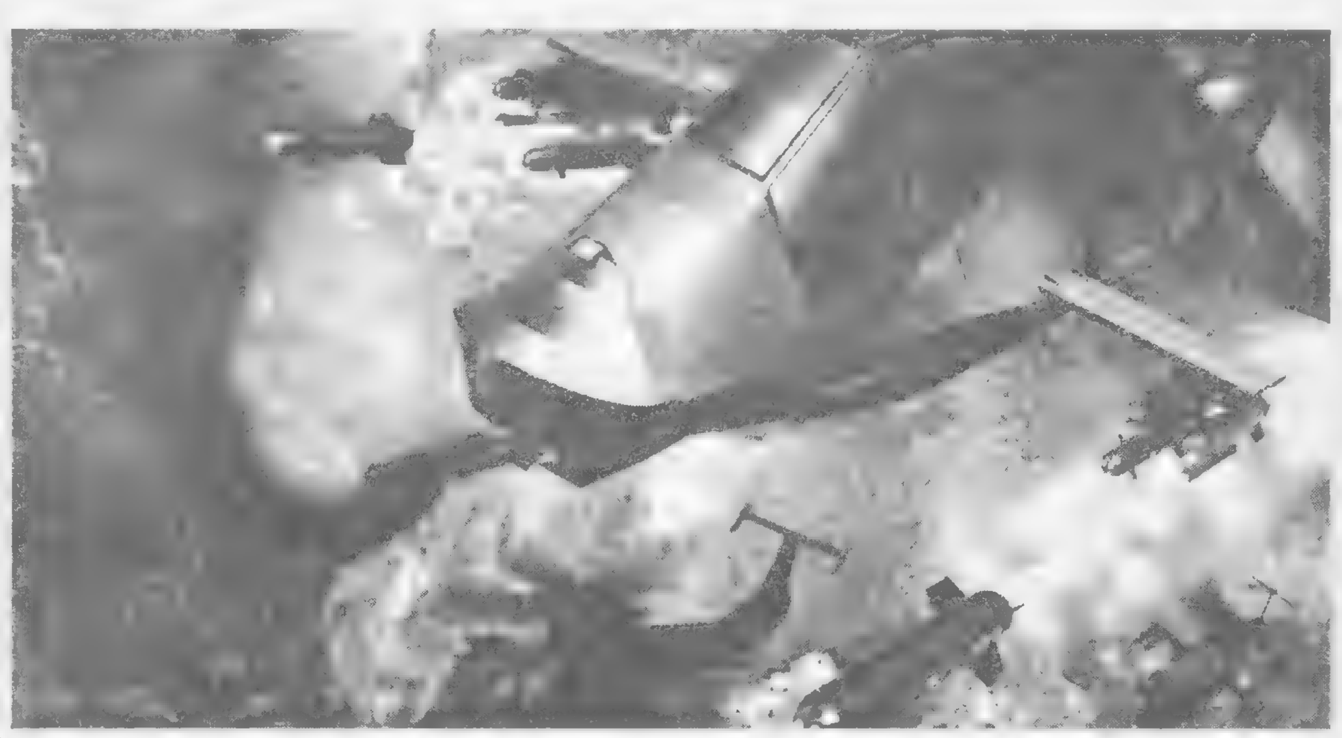
Fuel Drums – бочки с топливом (восстанавливают запас горючего до максимума).

Ammo Crates – ящики с боеприпасами (восстанавливают до максимума боезапас).

Расположение других жизненно важных в самом прямом смысле слова предметов – жизней (коробка с нарисованным на ней крестом) и брони (стальной ящик) на карте не указывается, вам придется искать их самостоятельно (вообще с броней довольно забавная ситуация – представьте, как прямо в полете экипаж вертолета меняет поврежденные листы брони).

Landing Zone – предметом не является. Просто посадочная площадка, охраняемая американскими солдатами. Легко узнаваема по наличию американского флага. Именно сюда вам придется свозить подобранных в ходе операции людей. Здесь в начале каждого уровня, как правило, лежат полезные предметы. Уничтожать посадочную площадку крайне не рекомендуется. Если вы ограничитесь уничтожением флагштока со звездно-полосатым флагом, дело закончится появлением надписи **US Flag Destroyed** (Уничтожен флаг США), а в конце миссии с вас снимут кучу очков. Но если вы уничтожите солдат и технику, охраняющих посадочную площадку, можете смело выходить из игры – на экране появится надпись **Return to Frigate** ! (Возвращайся на фрегат! Немедленно! ...!). Ну, а на фрегате вашему герою, несомненно, устроят теплую встречу.

MIA – американские солдаты, числящиеся пропавшими без вести (но компьютер почему-то знает, где эти пропавшие без вести находятся). Спасать их далеко не обязательно, но, во-первых, жалко ведь этих парней, умирающих от голода и жажды, окруженных раскаленными песками и злобными врагами. А во-вторых, даже если вам абсолютно не свойственна жалость и прочие эмоции, не забудьте, что за каждого человека дается сто единиц брони, да и к тому же любой из спасенных может оказаться тем самым потерянным пилотом. Если вы по ошибке или из чувства жалости уничтожите кого-нибудь из этих бедолаг, ничего страшного не произойдет – по-





явится надпись о том, что уничтожили своего (**Frendly Troopeh Destroyed**), а по завершении задания с вас снимут солидное число очков.

Поиск предметов и людей

Если предмет или человек спокойно лежит или (в случае с людьми) слоняется взад- вперед, на открытой местности ваша задача просто состоит в том, чтобы подлететь к тому, что вы хотите подобрать, и вертолет (а вернее, ваш напарник) сам выпустит или лебедку, которой подцепит предмет, или лестницу, за которую ухватится человек. Если человек является врагом, то за ним спустится ваш второй пилот и пленит его, насильно затащив на борт вертолета.

Если предмет или человек находятся внутри зданий, вам не остается ничего другого, кроме как разрушить эти здания прицельным огнем. Лучшая тактика – крошить все здания подряд, во многих из них находятся предметы, не отмеченные на карте. Уничтожению могут быть подвергнуты и скалы, и даже песчаные барханы. Например, на втором уровне вы можете найти на месте уничтоженной скалы бочки с топливом (каким образом они туда попали?!).

Правда, время от времени на экране будет появляться загадочная, необъяснимая надпись **Civilian Building Destroyed** (уничтожено гражданское здание). За уничтожение гражданских зданий в конце уровня тоже снимаются очки. С каких это пор американцы стали печься о гражданских зданиях (особенно о жилых домах Хиросимы, Дрездена, Гамбурга, Ханоя и т. д. – список можно продолжать долго)?

Конечно, сначала возникает легкое недоумение, когда видишь благополучно пережившие разрывы «Гидр» и «Хелфайров» ящики со снарядами, валяющиеся посреди оплавленных воронок или остатков фундаментов. Но к подобным несообразностям быстро привыкаешь, тем более, что повторное попадание все-таки уничтожит полезные предметы, но вот способ освобождения военнопленных путем нанесения ракетных ударов не перестает удивлять до конца игры.

Очень часто на месте уничтоженных объектов появляются не только полезные предметы, но и вражеские солдаты со «стингерами», так что будьте предельно аккуратны – постарайтесь уничтожить врагов, не задев при этом полезные предметы.

Прохождение

Уровень 1. Air Superiority (Превосходство в воздухе)

Как и в реальной операции, в Персидском заливе первоочередная задача – добиться превосходства в воздухе. Достичь этой цели довольно-таки просто – всего-то лишь надо уничтожить радары, аэродромы, командные центры и электростанцию. Задача, вполне достойная такого крутого пилота, как вы.

Вы взлетаете с палубы фрегата и устремляетесь к берегу. Вскоре на экране появляется надпись **Weapon Armed (Оружие активировано)** – вблизи фрегата оружие не действует, дабы у вас не было соблазна попытаться разнести его вдребезги. Вообще-то мы нашли способ обойти этот запрет, но, всадив в несчастный корабль весь боекомплект, убедились в его полной неуязвимости, а вот в приставочных версиях уничтожить фрегат все-таки можно. Но, может быть, вам повезет больше – для того, чтобы открыть огонь по фрегату, быстро подлетайте к границе, на которой выключается оружие, и выпускайте ракеты – они успеют долететь до фрегата. Из пулемета стрелять подобным образом сложновато, но при известной сноровке во фрегат можно всадить и весь боекомплект пулемета.

Теперь самое время перейти в режим карты и выяснить, что ждет вас на этих не слишком гостеприимных берегах. Но прежде чем говорить о ваших боевых миссиях, расскажем о врагах, охраняющих вражеские объекты.

M3VDA – легко бронированная зенитная самоходка. Вооружена скорострельной пушкой калибра 20 мм. В реальной жизни 20 мм пушки – страшное средство борьбы с вертолетами, но в этой игре серьезную опасность представляет лишь перекрестный огонь нескольких таких броневиков. Бронирование – 100 условных единиц. Сила выстрела – 25 условных единиц. Легко уничтожаются даже из пулемета. Вы можете с помощью этих броневиков уничтожать здания, не расходуя боеприпасы. Если экипаж броневика видит вас, но вы находитесь за зданием, наличие здания ничуть не смутит экипаж самоходки – целясь в вас, они будут лупить по стенам. Подождите, пока броневик расправится с постройкой, а потом не спеша уничтожьте его ракетами.

Rapier SAN – Стационарные пусковые установки зенитных ракет. Представляют куда более серьезную угрозу. Но и ваш вертолет также представляет серьезную угрозу для них – пусковая установка неподвижна и долго перезаряжается. Бронирование – 75 условных единиц.

Сила выстрела – 100 условных единиц.

AAA – обыкновенная зенитка. Очень опасна из-за своей скорострельности. Если у вас мало ракет, в сектор, простреливаемый такой вот зениткой, лучше не залетать. Бронирование – 100 условных единиц.

Сила выстрела – 20 условных единиц.
Кроме того, вам будут попадаться еще и пехотинцы, вооруженные крупнокалиберными пулеметами и «стингерами». Этих пехотинцев остается только пожалеть, хотя толпа этих ребят и может создать для вас серьезные проблемы.
Теперь самое время перейти к боевым миссиям.
Radar Sites – радары дальнего обнаружения. Стоят почти у самого берега, слабо защищены и представляют собой легкую добычу. Уничтожить их в первую очередь необходимо еще и потому, что ваш вертолет прекрасно виден на этих радарах (хотя низко летящий вертолет очень сложно засечь такими вот дальними радарами). После того, как вами уничтожены два радара, приступайте к выполнению следующего этапа задания.
Power Station – электростанция. Вырабатывает ток для аэропортов и командных пунктов. Охраняется целой толпой солдат со «стингерами». Чтобы избежать перекрестного заградительного огня, лучше всего залететь с незащищенной стороны. Электростанцию (при условии, что вам не мешают ее защитники) можно уничтожить и пулеметным огнем, но в этом случае стрелять придется долго, т. к. пулемет не вполне предназначен для уничтожения толстых бетонных стен (обратите внимание на сохранившие горизонтальное положение высоковольтные провода, оставшиеся после уничтожения электростанции).
Airfields – аэродромы. Неплохо охраняются зенитками и ракетными установками. Но уничтожить зенитчиков не так уж и сложно – главное, маневрируйте, стараясь не угодить под перекрестный огонь. Ну, а затем вам придется истратить изрядное количество боеприпасов, уничтожая на аэродромах все, что поддается уничтожению – ангары, самолеты, диспетчерские вышки. На месте некоторых уничтоженных построек будут оставаться «стингерщики» – так что будьте внимательны. Подлежащих уничтожению аэродромов два, но расположены они недалеко друг от друга.
Command Centre – командные центры, координирующие действия ПВО. Хорошо охраняются, да и к тому же их строили явно с учетом предполагаемых бомбардировок американской авиации. Уничтожением этих зданий ваша задача не исчерпывается – вам необходимо еще и пленить хотя бы одного из вражеских офицеров. Пленник расскажет вам о местонахождении секретного агента, располагающего информацией о состоянии ядерного потенциала диктатора. Так что не спешите убивать всех, кто выскакивает из руин командных центров. Но командных центров два, один вы можете уничтожить вместе с персоналом, но при ликвидации второго будьте более аккуратны. Пока вы не располагаете информацией о потерянном агенте, вы не сможете отыскать его расположение, но как только пленник пойман и раскололся – необходимая точка сразу же появляется на карте.
Secret Intelligence Agent – секретный агент. Агент прячется в бункере, замаскированном под обыкновенный дом. Найти этот бункер вы можете и случайным образом, круша все постройки подряд. Но пока вы не выполнили четвертый пункт задания, никакого агента вы не увидите, просто будете заранее знать, где он находится. Конечно, такую ценную вещь как секретный агент никто вам добровольно не отдаст. Будьте готовы к серьезному сопротивлению. Главное – под горячую руку не пристрелите самого агента, который вылезет из бункера, когда на поверхности станет поспокойнее.
Если агент пал от вашей руки – задание провалено, самое время возвращаться на фрегат, получать нагоняй от начальства. Ну, а если агент благополучно оказался на борту целым и невредимым, вам тоже придется возвращаться на фрегат, но уже победителем.

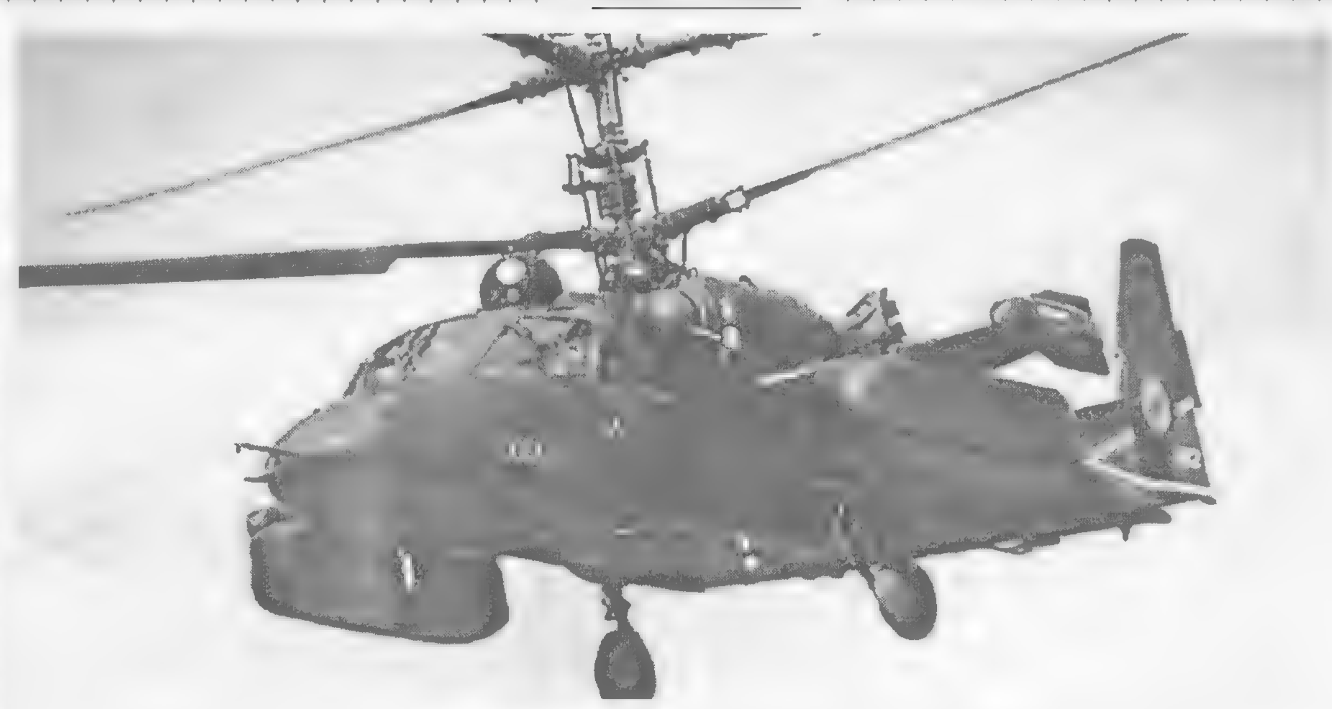
Уровень 2. SCUD Buster (Охота за СКАД'ами)

Пароль: CMM3YMMP

Убедившись, что вы вполне соответствуете своей репутации непревзойденного пилота, начальство поручает вам более серьезные задания. Секретный агент сообщил вашему командованию о местонахождении пусковых шахт баллистических ракет, фабрик по производству химического оружия. Теперь ваша задача – стереть все это с лица земли. Кроме того, вам предстоит побеспокоиться о мобильных пусковых комплексах ракет малой дальности СКАД, выпускавшихся в Советском Союзе в далекие 60-е годы. После того, как они были сняты с вооружения и заменены более совершенными ракетами, их стали продавать в страны третьего мира. Именно с такими ракетами, представлявшими собой позавчерашний день отечественной ракетной техники, успешно боролись американские противоракетные комплексы «Пэтриот» во время «Бури в пустыне». Но создатели игры не рассчитывают на хваленые «Пэтриоты», они делают ставку на вас.

Если вы думаете, что ваша задача на этом уровне заключается лишь в уничтожении ракетно-ядерно-химического потенциала Килбалы, вы глубоко заблуждаетесь. Ваша задача – спасти местных диссидентов, предателей национальных интересов своей страны, по каким-то причинам не убитых, а заточенных Килбалой в тюрьмы. Ну, а в самом конце уровня вам предстоит еще и уничтожить великолепно охраняемый концлагерь, куда заточены американские военноплен-





ные (уничтожив бараки, вы их освободите, и вам останется только их подобрать).
Но вначале, как всегда, о новых разновидностях вражеской техники, которые добавятся к уже известным.
ZSU – эта аббревиатура расшифровывается как «Зенитная Самоходная Установка». Очевидно, перед вами советская зенитная самоходка «Шилка», принятая на вооружение в 60-е годы и до сих пор остающаяся весьма эффективным средством борьбы со всем, что имеет наглость летать в пределах досягаемости огня этой машины – будь то истребитель, пассажирский лайнер или боевой вертолет. По своим характеристикам она ничуть не уступает современным западным зенитным комплексам. «Шилку» превосходят только более поздние советские зенитные самоходки «Тор», вообще не имеющие аналогов в мире. Эффективные радары, ракеты класса «Земля-воздух», счетверенные стволы 20 мм пушек, способные выпускать в воздух несколько килограммов стали и взрывчатки в секунду, делают «Шилку» непревзойденным убийцей вертолетов – массированный огонь по низко летящему вертолету оставит от него лишь оплавленные винты.
Создатели игры слегка недооценивают технику советского производства, но при всей недооценке соперник перед вами страшный, не жалейте на него «Хэлфайры». Ну, а если эти ракеты у вас кончились, самым благоразумным будет смыться подальше и поискать боеприпасы. Если вы начнете планомерно охотиться за ЗСУ и уничтожите их все, не радуйтесь раньше времени – приедут новые. Остальные виды вражеской техники вы уже видели и научились с ними бороться...
Что же вам предстоит уничтожать на этом уровне?
Radar Sites. Снова радары. Если вы не уничтожите их, вам не будет покоя от вражеских броневиков и «Шилок». Охраняются радары почти так же, как и на первом уровне (при условии, что на помощь зенитчикам не подъехали ЗСУ, а они подъедут обязательно, если вы будете долго возиться).
Jail Break. Дословно этот пункт задания переводится как «расколоть тюрьму». Действительно, вам придется колоть тюрьмы как орехи, чтобы выпустить на волю политических узников. Тюрьмы неплохо охраняются, в том числе и «стингерщиками», расположившимися на крыше. В горячке боя вполне можно уничтожить парочку узников (в конце концов, таких ресурсов, как «борцы за права человека», полным- полно в каждой стране), за это вам, как всегда, снимут очки, но поголовное уничтожение политзаключенных не рекомендуется. Во-первых, не так поймет мировое сообщество, а во-вторых, уровень придется проходить заново.
Power Station. Еще одна электростанция, на этот раз обеспечивающая электроэнергией завод по выпуску химического оружия. Проходя первый уровень, вы уже выработали тактику борьбы с электростанциями, так что примените ее на практике еще раз.
Chemical Weapon Plant. Фабрика по выпуску химического оружия и прилегающие к ней склады готовой продукции. Неплохо охраняются. На подмогу защитникам в любой момент могут подоспеть «Шилки», так что спешите и не задумывайтесь о том, как скажется на экологической обстановке прилегающих районов уничтожение этих складов и фабрики. И не забудьте пленить вражеских ученых (они находятся в маленьких уютных лабораториях, которые легко узнать по расположенным рядом вражеским флагам). Каждый из пленников расскажет вам о местонахождении одного из СКАД'ов.
SCUD – вам предстоит вплотную заняться уничтожением мобильных ракетных комплексов СКАД. Как мы вам уже говорили, об их местонахождении вам могут рассказать плененные вражеские научные работники. Для того, чтобы успешно вернуться на фрегат, вам предстоит уничтожить как минимум пять СКАД'ов.
Вообще-то ракетных комплексов чуть больше, чем пять. Но уничтожать остальные совсем не обязательно – пусть себе запускают ракеты малой дальности. Вам-то какое дело.

Уровень 3

Пароль: CMN-BMMMZ A HHHHZZ

Как легко догадаться, такого понятия, как дипломатическая неприкосновенность, для Килбалы не существует. Инспекторы ООН, приехавшие оценить достоверность информации о наличии у ближневосточного диктатора ядерного оружия, сотрудники американского посольства – все они стали жертвами террора. Вам предстоит к тому же пленить чиновников вражеского Министерства Иностранных Дел. Как только вы разберетесь со всеми этими дипломатическими проблемами, у вас будет точная информация о ядерном потенциале диктатора. И вы сможете избавить мир от угрозы Третьей Мировой войны.

Но прежде чем приступить к описанию вашего боевого задания, несколько слов о новых средствах борьбы с американскими вертолетами, появившимися у противника.

M48 – мобильная пусковая установка для зенитных ракет. Очень серьезный противник – по эффективности может сравниться с **RAPIER SAN**, но только, в отличие от этой стационарной установки, может довольно быстро передвигаться. Бороться с M48 нужно в точности так же, как и с ЗСУ – при встрече с ними маневрировать, уклоняясь от ракет, и как можно скорее стараться достать эту самоходку «Хелфайром». Бронирование – 200 единиц. Сила выстрела – 100.

UN Inspectors. Вам предстоит спасти излишне любопытных инспекторов ООН, которые имели неосторожность прилететь в гости к Килбале и поинтересоваться, как у него обстоят дела с производством ядерного оружия. Лучшего способа нажить на свою голову врагов и не придумать. Вам предстоит выручить этих любителей совать свой нос в чужие дела.

Автобус с инспекторами окружен плотным кольцом «стингерщиков» и зенитных самоходок. Ваша задача – ликвидировать это оцепление, не уничтожив при этом автобус и инспекторов. Отличить своих от чужих, как всегда, несложно – ООН'овцы не стреляют, а прыгают и размахивают руками. Как только враги уничтожены, берите спасенных инспекторов на борт и высаживайте их на ближайшей посадочной площадке.

Bioweapon. Следующая задача – разобраться с заводом по выпуску биологического оружия и с научными работниками, которые заняты его изысканием и производством. Бронирование завода не так уж и велико – 200 единиц, но зато он неплохо охраняется кольцом из ЗСУ и M48. Как только завод уничтожен, постарайтесь пленить спасающихся научных работников. Они поведают вам о местонахождении пусковых шахт баллистических ракет ICBM. Как только расположение этих объектов перестало быть для вас тайной, смело летите их уничтожать.



Missile Silos. Отдавая себе полный отчет в том, что пусковые шахты уже обречены (ведь к ним приближается ваш вертолет), вражеское командование дает приказ о запуске баллистических ракет. Если ракеты ICBM взлетят, несколькими крупными городами на карте земного шара станет меньше. Вообще-то подготовка к запуску баллистической ракеты – дело долгое и кропотливое (этот процесс не сводится к простому нажатию на красную кнопку), но все равно спешите – можете и не успеть. И тогда придется возвращаться на фрегат. Бронирование пусковых шахт не столь уж велико – всего 200 единиц. Но зато они хорошо охраняются целыми стадами зенитных самоходок. Поэтому не жалейте «Хелфайров» и на сами шахты, и на их охрану.

Lost at Sea. Вам предстоит спасти двух пилотов с подбитого американского истребителя. Они плавают по Персидском заливу в небольшой надувной лодочке, а вокруг них, словно акулы, кружат вражеские катера. Эти катера являются серьезным противником – они способны открыть перекрестный огонь зенитными ракетами. Но вот бронирование этих катеров оставляет желать лучшего. Уничтожить их не составит большого труда, если действовать стремительно. Главное, как всегда, в горячке боя не уничтожить лодку с пилотами. Пилоты расскажут вам, что их сбили над яхтой высокопоставленного лица из ближайшего окружения Килбалы, и дадут вам точное местонахождение этой яхты.

Power Station. Вам предстоит уничтожить электростанцию, которая обеспечивает потребности в электроэнергии вражеского посольства (под вражеским посольством, судя по всему, подразумевается обыкновенное Министерство Иностранных дел). Электростанция имеет мощное бронирование – 400 условных единиц. Вы уже в совершенстве овладели искусством уничтожения электростанций, и никакие советы вам больше не понадобятся.

Madman Yacht. Теперь вам придется лететь к яхте высокопоставленного чиновника из администрации Килбалы (Вообще-то Madmen переводится как «безумец»). Может быть, он и безумец, но инстинкта самосохранения еще не утратил – в качестве живого щита для своей яхты он использует 12 мирных граждан, которых вам предстоит спасти. Яхта окружена катерами, к тому же она имеет хорошее (для яхты) бронирование – 100 единиц. Ваша задача – умудриться уничтожить яхту, не уничтожив при этом живой щит.

Enemy Ambassador. Теперь ваш путь лежит к вражескому министерству иностранных дел, чтобы захватить там чиновника (почему-то его называют «вражеский посол»), который расскажет вам, где удерживают задержанных сотрудников

американского посольства. Для этого вам придется разрушить здание министерства (бронирование – 200 единиц) и поймать выскочившего из руин чиновника (поймать, а не уничтожить). Здание охраняется зенитными самоходками (слишком многочисленными, на наш взгляд).

Embassy Rescue. Спасение сотрудников посольства – задача не из легких. Автобус с сотрудниками посольства окружен плотным кольцом вражеских зенитных самоходок. Как только оцепление уничтожено, автобус начнет двигаться. Теперь ваша задача – сопровождать его. Водитель автобуса сам знает, куда ему ехать. Ну, а вы должны расчищать дорогу – если вы или уничтожите эту машину сами, или это сделают враги, – можете смело начинать проходить уровень заново. Как только сотрудники посольства окажутся в безопасном месте – уровень пройден.

Уровень 4. Nuclear Storm (Ядерный шторм)

Пароль: CMBRNMMM5

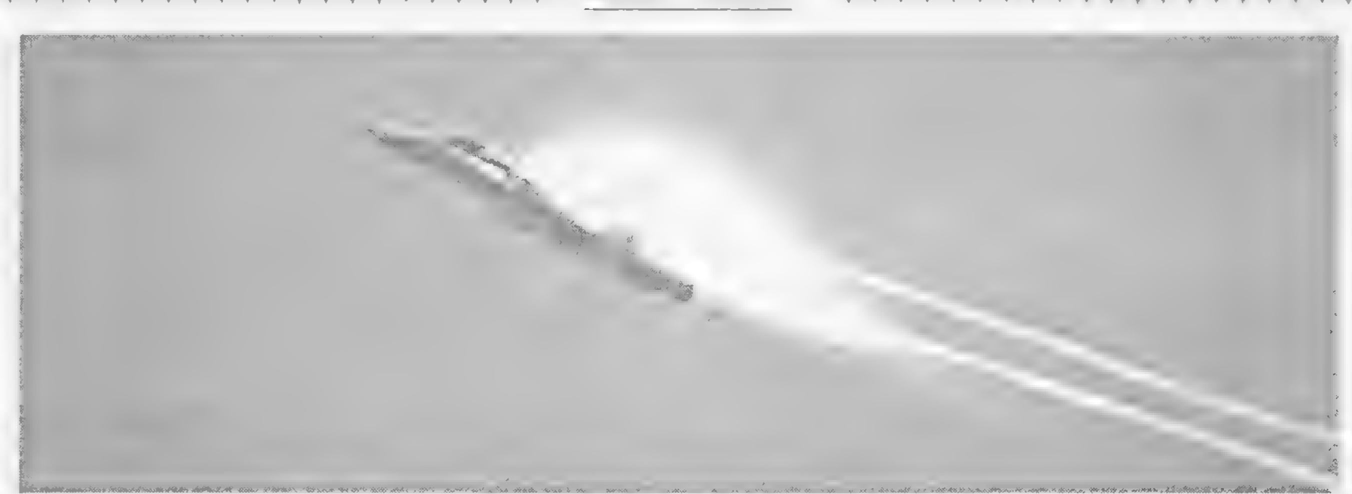
Вы уже уничтожили мобильные пусковые установки ракет малой дальности и пусковые шахты баллистических ракет. Но не следует забывать и о еще одном носителе ядерного оружия – стратегических бомбардировщиках, а также о том, что Килбале есть что загрузить в бомболюки этих самолетов. До сих пор не уничтожены главные ядерные объекты – лаборатории ученых-ядерщиков, заводы, на которых собирают атомные бомбы. К тому же Килбале уже слегка поднадоело постоянное присутствие фрегата, с которого время от времени взлетает ваш вертолет, и брифинг, организованный с целью посвятить вас в детали операции, внезапно прерывается сообщением командира о том, что на фрегат наконец кто-то напал. Ваша первая задача – разобраться с вражескими вертолетами, кружащимися вокруг фрегата. Как и при всех столкновениях с сильными противниками, старайтесь с первой попытки попасть в них «Хелфайром». Мы, кстати, решили проверить, какую опасность представляют эти вертолеты для фрегата. Оказалось, что никакой. Если вы стремительно удалитесь от атакованного корабля, выполните все миссии и вернетесь назад, вы обнаружите целый и невредимый фрегат и все те же вертолеты, которые терпеливо ждут вашего возвращения. Но тем не менее с вертолетами все-таки лучше разобраться сходу – будет обидно, если вас собьют в двух шагах от фрегата, когда вы возвращаетесь с успешно выполненного задания. Ну, а теперь о самом задании. Выйдя в режим карты, вы с удивлением обнаружите, что в вашем распоряжении информация только о самой первой миссии, а вот все остальные неизвестны. Да, теперь миссии выдают строго поочередно – выполнили очередное задание, и только тогда узнаете, что делать дальше. Можно, конечно, просто летать над пустыней, круша все подряд. Но это все-таки далеко не лучший выход.

Oil fields. Среди огромных резервуаров с нефтью находится посадочная площадка, на которую вы должны высадить американских коммандос. Ну, а сами коммандос засели в бункере, затерянном в прибрежных дюнах. Наружу показываться они не спешат, что ничуть не удивительно, если учесть обилие разъезжающих среди нефтяных баков ЗСУ. Вы должны уничтожить все зенитные самоходки, тогда вы без особых проблем сможете, облетев побережье, найти бункер, из которого вылезли отважные коммандос. Вам не остается ничего другого, кроме как взять их на борт и отвезти на посадочную площадку (без коммандос на борту сесть на нее вы не сможете). И ни в коем случае не уничтожайте нефтяные резервуары – парочка уничтоженных резервуаров, и вам предложат вернуться на фрегат.

Oil Spils. Килбала ничуть не интересуется экологической обстановкой в Персидском заливе. Судьба обитателей моря ему абсолютно безразлична, и поэтому он ничуть не стесняется сливать в прибрежные воды тысячи тонн нефти. Вы должны предотвратить экологическое бедствие. Летите вдоль берега и расстреливайте нефтепроводы, которые извергают из себя потоки нефти. К такому важному мероприятию, как загрязнение прибрежных вод, Килбала отнесся очень серьезно – нефтепроводы охраняются и катерами, и зенитными самоходками. Так что у вас, возможно, возникнут проблемы – главное, как всегда, не медлить. Подлетели, выпустили парочку «Хелфайров», вышли из зоны обстрела. Затем новый заход, и так до тех пор, пока уничтожать уже будет нечего.

Bomb Shelters. Вам снова придется позаботиться о мирных жителях, заблокированных войсками Килбалы в бомбоубежищах. Вы должны спасти как минимум 15 мирных жителей. Каждое бомбоубежище охраняется окопанными ЗСУ. Окопанное ЗСУ уничтожить сложнее, нежели не окопанное – вам предстоит уничтожить сначала песчаный бруствер (бронирование 200), а затем уж и саму самоходку. Как только ЗСУ уничтожены, можете приступать к спасению мирных жителей. Если вы надеетесь освободить их, обстреливая бомбоубежище, оставьте эти надежды – бомбоубежище затем и строили, чтобы оно могло выдержать бомбежку. Обстреливать надо не само убежище, а вход в него. Как только вход будет разрушен, наружу вылезут мирные жители. Берите их на борт и летите к ближайшей посадочной площадке, благо она расположена неподалеку от бомбоубежищ.





Bomb parts. Теперь вам придется заниматься уничтожением атомных бомб (по каким-то непонятным причинам их ликвидация и последующее изменение радиационной обстановки не считается создателями игры экологической катастрофой, в отличие от выброса нефти в залив). Сложность этой миссии заключается в том, что враг использует для транспортировки атомных бомб гражданские грузовички-мусоровозы. Внимательно приглядитесь к картинке, которую вы сможете увидеть в разделе **Mission**, – вам покажут, как выглядят и машины, обреченные на уничтожение, и те, что надо оставить в покое (на подлежащем уничтожению грузовичке находится надпись **Target** – мишень).

Вообще-то различить их просто: у мирного грузовичка в кузове мусор, у не совсем мирного – атомные бомбы. Но для того, чтобы это выяснить, нужно подлететь к нему сзади (кузов закрыт), и к тому же внимательно приглядеться. Будьте предельно бдительны – парочка уничтоженных мирных машин приведет к провалу задания.

Nuclear Weapon. Теперь вам предстоит заняться уничтожением завода по изготовлению атомных бомб. Задача не из простых – столь стратегически важный объект окружен плотным кольцом самых разнообразных средств ПВО. Как только завод будет ликвидирован, не забудьте пленить вражеского ученого. Он поделится с вами информацией о том, каким образом Килбала планирует доставить атомные бомбы адресатам. Оказывается, с помощью стратегического бомбардировщика. Но вот где он находится, ученый не знает (вы-то уже наверняка догадались – сложно не наткнуться на широкую взлетно-посадочную полосу; правда, самого бомбардировщика там еще нет). Точную информацию надо искать в другом месте, а именно – в Президентском Дворце.

Power Station. Еще одна несчастная электростанция обречена превратиться в руины. На этот раз очередь той, что обслуживает Президентский Дворец. На протяжении всей игры вы столь часто их уничтожали, что разнести вдребезги еще одну не составит для вас никакого труда.

President Palace. Теперь вам предстоит вплотную заняться уничтожением Президентского Дворца. Перед вами логово коварного диктатора. Ну, а какой же уважающий себя диктатор не позаботится об охране своего логова? С уничтожением сил противовоздушной обороны вам придется повозиться. Но тактикой борьбы с большими скоплениями зенитной техники вы уже овладели. Как только защитники дворца окажутся уничтожены, можно будет, никуда не торопясь, ликвидировать сам дворец и пленить диктатора. Тот, в свою очередь, расскажет вам о местонахождении стратегического бомбардировщика, которому он уже отдал приказ готовиться к вылету – напакостил напоследок.

Bomber. Вам теперь не остается ничего иного, кроме как лететь к взлетно- посадочной полосе, на которой наконец-то появился почти готовый к вылету тяжелый стратегический бомбардировщик. Вместе с бомбардировщиком возникли и многочисленные зенитные самоходки. Вы должны спешить – самолет вот-вот начнет разбег. Уничтожить зенитки – это еще часть проблемы; не так просто уничтожить и сам самолет. Бронирование этого летающего монстра – 3000 единиц (это не опечатка – три тысячи)! Сколько же он, интересно, весит, и как он вообще способен летать? Но и это еще не все – как только самолет будет уничтожен, вы должны взять в плен его пилота. Лишь после этого можете смело вернуться на фрегат и немного передохнуть перед следующим уровнем.

Уровень 5. Supergun (Сверхпушка)

Пароль: CMVBBMMMG

Плененного вами диктатора сменил генерал-ренегат. Он полон решимости, невзирая ни на что (и даже на ваш боевой вертолет), претворить в жизнь безумные планы Килбалы. Его последняя надежда – электромагнитные суперпушки, которые в обстановке сверхсекретности монтируют в прибрежных песках. Если вы еще не забыли школьный курс физики, вы легко можете представить принцип действия такой пушки – электромагнитное поле разгоняет снаряд до умопомрачительной скорости и вышвыривает его прямо в стратосферу. Летя по наклонной траектории, снаряд может преодолеть весьма приличное расстояние. Подобные пушки – не выдумка создателей игры. В газетах и журналах тех лет (например, в «Технике – Молодежи», часто попадались статьи об этом чудо-оружии.

Как и на предыдущем уровне, миссии даются вам поочередно. В начале уровня вам известна толь-

ко первая миссия. А вот все остальные вам пока неизвестны. Среди врагов, которые будут мешать вам спокойно выполнять задание, появится еще одна мобильная пусковая установка для зенитных ракет – **Crotale**. Очень серьезный противник: бронирование – 250 единиц, сила выстрела – 150. Бороться с ними не так-то просто, до тех пор, пока вы не убедитесь, что бронирование у них распределяется неравномерно – очень плохо бронирована кормовая часть. Так что атакуйте их сзади, в противном случае вы так и не пройдете это уровень.

Spy. Вы должны найти раскрытого врагами шпиона-кочевника. Как и ранее освобождаемые вами шпионы, он находится в бункере среди прибрежных дюн. Бункер, естественно, хорошо охраняется. Вот вы уничтожили многочисленные зенитные самоходки, подняли шпиона на борт, и вас ждет небольшое разочарование – оказывается, этот парень ничего не знает, а все знает его брат, а он сейчас тоже находится в плену и конвоируется танковой колонной, которая едет на юго-запад. Делать нечего, придется лететь на юго-запад. Пленного шпиона и сопровождающую его колонну зенитных самоходок вы сможете найти около линии высоковольтных передач. Сложность миссии заключается теперь не столько в уничтожении самоходок, сколько в необходимости не зашибить в горячке боя шпиона. Шпион расскажет вам о местонахождении аэродрома, на котором стоят стратегические бомбардировщики.

Airfield. Как и на самом первом уровне, вам придется заняться уничтожением аэродромов. Только на этот раз они на порядок лучше охраняются, и стоят на них не истребители, а тяжелые стратегические бомбардировщики. Не забудьте взять в плен вражеских офицеров, они расскажут вам о том, как к месту сборки доставляются детали суперпушек.

Gun Part. Вам придется охотиться за деталями для суперпушек и методично уничтожать их. Сложность заключается в том, что для перевозки этих деталей враг использует гражданские грузовики, за рулем которых сидят гражданские же водители. Как легко догадаться – грузовики вместе с грузом следует уничтожить, а вот водителей взять на борт. Если хоть один из водителей погибнет, вам придется не солоно хлебавши возвращаться на фрегат. Водители освобождены, но точно сказать, куда они везли свой груз, не могут – очевидно, дорогу им указывали конвоиры, которые, по всей видимости, погибли при взрыве грузовиков. Так где же находятся эти суперпушки?

Bribe Official. Узнать точное расположение суперпушек просто – нужно всего- то навсего подкупить коррумпированного чиновника. Как же это сделать? Да очень просто – разнести вдребезги одно из правительственных зданий, поймать выскочившего из него чиновника и уже на борту вертолета подкупить (специально для таких случаев пилоты американских вертолетов берут с собой целые чемоданы с баксами). Точное местоположение нужного здания вам не указывают – ограничиваются лишь крайне расплывчатым указанием относительно того, что он находится на окраине города. Так что искать это строение придется методом тыка – круша все подряд. Но вот наконец чиновник поднят на борт и успешно подкуплен. Теперь самое время приступить к выполнению следующей миссии.

Supergun Site – суперпушки терпеливо ждут, когда вы обрушите на них испепеляющий шквал огня. Эти монстроидальные орудия окружены кольцом гор, вне и внутри которого находятся целые зенитные батареи и чуть ли не дивизии зенитных самоходок. Жаркая будет схватка, что и говорить. Но не забудьте – эти пушки готовы обрушить тонны взрывчатки и стали на мирные города.

Power Station – очередная обреченная электростанция. Она обслуживает дворец генерала-ренегата.

General Palace – теперь, когда генерал остался без света, самое время уничтожить его дворец. Про силы противовоздушной обороны, брошенные на охрану дворца, можно и не говорить – и так ясно, что вас ждет очень ожесточенное сопротивление. Уничтожить сам дворец не составит никакого труда, но вот с расположенным под ним бункером вам придется повозиться. Очевидно, бункер строили с таким расчетом, чтобы он выдержал прямое попадание атомной бомбы. Но и это еще далеко не все – из разгромленного бункера выедет бронеавтомобиль, за которым вам придется гнаться, расстреливая его на ходу. И только из бронеавтомобиля выскочит наконец генерал. Будьте осторожны – не пристрелите его под горячую руку. Оказавшись на борту вертолета, генерал рассмеется вам в лицо: «Вы думали, что взяли в плен славного генерала? Как бы не так, я всего лишь двойник». Но местонахождение настоящего генерала он все-таки выдаст.

General – настоящий генерал находится в бункере посреди пустыни. Бункер неплохо охраняется, да и сама эта постройка сделана на редкость прочно. Но вы так близки к цели, и вас явно уже ничего не остановит. Наконец-то пленный генерал займет свое место сначала на борту вашего вертолета, а затем и на скамье подсудимых международного трибунала. Можете возвращаться на фрегат – мир спасен от ужасов Третьей Мировой.

Но как знать – не придется ли вам в скором времени снова сесть за штурвал.

DUNE 2

ДЮНА 2

Игра «Dune 2» создана по мотивам хорошо известного сериала американского фантаста Фрэнка Херберта о планете Арракис, известной под названием «Дюна».
Безукоризненная графика заставки и самой игры, отличный звук, продуманная и удобная система управления и захватывающий сюжет; одним словом, сплошные достоинства без бросающихся в глаза недостатков.
«Dune 2» относится к жанру динамической стратегии, т.е. вам на ходу приходится принимать стратегические решения и реализовывать их в реальном времени. Неумелое обращение с джойстиком, скорее всего, сведет на нет самую хорошую стратегическую идею. Еще одна уникальная черта «Dune 2» заключается в том, что ее прохождение способно принести гораздо больше удовольствия, чем чтение несколько затянутых и туманных книг Херберта. От сюжета книги в игре не осталось практически ничего, кроме самых общих концепций, и она от этого только выигрывает.

1 игрок | Стратегия | 98% Рейтинг



Предыстория

Планета Арракис – мир, почти полностью покрытый песком, лишенный флоры и фауны, с уникальной экологической системой. Особое место в нем занимают гигантские песчаные черви, живущие в толщах песка, пожирающие все, что ходит по поверхности. Черви загадочным образом способствуют зарождению спайса. Для справок: спайс (в одном из переводов его обозвали «специей», но мы, пожалуй, так делать не станем) – такой красноватый порошок, добываемый в песке специальными машинами-харвестерами. Для наших целей это неважно – короче, за спайс дают деньги, а никаких других ценностей, кроме спайса, на Дюне просто нет.

Из великолепно исполненной заставки мы узнаем, что Император объявил состязание за право обладания Дюной и ее богатствами в виде спайса. Три великих Дома вступают в войну. Вам предоставляется право выбрать, за кого вы хотите играть. Проще всего играть за Харконненов, грубая сила и мощное оружие оказываются исключительно весомым аргументом. Впрочем, через

некоторое время у Атридесов появляется исключительно мощное оружие – акустические танки, которые слегка уравнивают шансы, так что все три дома можно считать более-менее сбалансированными по силе.
Игра разделена на уровни, на каждом из которых вы должны выполнить определенную задачу, после чего вас допустят на следующий. На первых двух уровнях задача состоит в том, чтобы набрать определенное количество денег, а на остальных – в уничтожении всех противников. В вашем распоряжении от уровня к уровню оказываются все более разнообразные и мощные возможности, но и противники становятся все серьезнее, и серьезнее.
Независимо от задачи, вам необходимо на каждом уровне построить жизнеспособную базу, наладить переработку спайса и производство военной техники, чтобы восполнить боевые потери. При этом, сооружения можно строить только на скалах, а не на песке. В самом начале у вас имеется строительная площадка, на которой особо много не построишь, разве что энергетическую установку-ветроулавливатель и укрепляющие площадки.
Обратите внимание: очень часто вы можете строить новые сооружения и на голой скале, без укрепляющих площадок, но такие сооружения работают не на полную мощность, и вам, в итоге, скорее всего, все равно придется их ремонтировать. После того, как ветроулавливатель даст вам необходимую для функционирования базы энергию, вы строите комплекс по очистке спайса. К комплексу прилагается бесплатно одна машина-харвестер, которой вы отдаете приказ собирать спайс на находящемся поблизости месторождении. Когда харвестер наполняется на 100%, он автоматически возвращается для разгрузки, и собранный спайс перерабатывается – ваша наличность, указанная в верхнем правом углу экрана, возрастает. Неплохо, хотя и не обязательно, иметь спайсохранилище. Готово, на полученные деньги вы можете строить дальнейшие сооружения или технику. Создав крепкую базу, можно вступать в бой.

Управление

Вы наводите курсор клавишами крестовины на нужный вам объект или пункт меню, а изображение объекта появляется на экране справа, в частности, цветная полоска наверху характеризует состояние объекта и необходимость его ремонта. Зеленый цвет полоски говорит о благополучии, красный – о необходимости срочного ремонта. Там же имеются несколько кнопок с возможными приказами.
Для боевой единицы таких приказов четыре:
ATTACK – напасть;
MOVE – переместиться;
RETREAT – отступить к базе;
GUARD – приготовиться к защите.
Для гигантских харвестеров приказы несколько другие:
HARVEST – собирать спайс в указанном месте;
MOVE – переместиться;
RETURN – вернуться на базу;
STOP – остановиться.
Наконец, на сооружениях чаще всего присутствует всего одна кнопка:
REPAIR – ремонтировать.
Исключениями являются:
– переоснащаемые сооружения – то есть те, которые ценой дополнительных затрат могут выдавать более качественную продукцию. Для переоснащения служит кнопка «UPGRADE»;
– строительная площадка – на ней есть кнопка выбора строящегося сооружения (без надписи) и кнопка «BUILD THIS», нажатие которой и начинает строительство;
– космопорт, в котором отдаются приказы на закупку техники.
Когда вы выберете приказ, то необходимо указать цель для приказа, т.е. показать, куда передвинуться или кого именно атаковать. Тот же самый принцип применим и к объектам противника, и песчаным червям – за исключением того, что здесь вы можете только узнавать информацию о состоянии объектов, но не можете отдавать им приказов.
Заметим, что ваши боевые единицы все же способны немного соображать, и, если на них идет противник, то они начнут отстреливаться и без вашего приказа. Но это относится лишь к тем единицам, у которых противник окажется в поле обстрела, а те, что стоят на расстоянии, приближаться (и стрелять) не станут.

Дома Дюны

Дом Атридесов

Данные о планете:
Каладан, родина Атридесов, имеет теплый спокойный климат. Покрыта сочной зеленой растительностью. Богатые почвы и мягкий климат позволяют проводить разнообразные сельскохозяйственные работы. Индустриальное и технологическое развитие привнесло большой вклад в процветание каладанцев.
Будучи одним из Великих Домов Империи, Дом Атридесов известен тысячи лет своими давними традициями справедливого и разумного управления. Они правят верным, трудолюбивым и мирным народом. Знатные и мудрые правители, Атридесы внушают к себе любовь у своих подданных. Согласно последним донесениям, армия, укрепления и техника Атридесов находятся в наилучшей боевой форме. Наши источники сообщают, что военной кампанией Атридесов на Дюне управляет выдающийся ментат Кирилл. Как и ожидалось, Атридесы заняли выжидательную позицию и до настоящего момента не атаковали позиции других Домов, несмотря на то, что успешно защищались от вражеских рейдов, диверсий и более крупных операций. Будучи по природе честными, Атридесы пытались достичь своих целей при помощи переговоров и дипломатии, стратегии, неспособной принести успеха на Дюне.

Дом Ордосов

Данные о планете:

Родина Ордосов – холодный, покрытый льдом мир. Мы полагаем, что Ордосы импортируют сельскохозяйственные и высокотехнологичные товары с близлежащих звездных систем. Торговцы и посредники, Ордосы не производят товары сами, полагаясь на свое искусство торговли.

Ордосы представляют собой коалицию богатых семей, объединенных общей жаждой больших богатств. Их не слишком мучает совесть; их власть основывается на диверсиях и терроризме. Статус Ордосов, как одного из Великих Домов, поддерживается их колоссальным богатством, несмотря на длинную историю манипуляций, предательства и обмана. За операцию Ордосов на Дюне несет ответственность хитрый ментат Аммон. Это редкая возможность увидеть Аммона в действии. Будет интересно получить более подробную информацию об этих скрытных людях.

Дом Харконненов

Данные о планете:

С далекого темного мира Гайди Прайм, Дом Харконненов распространяет ужас по Вселенной. Жестокие Харконнены безжалостны и к друзьям, и к врагам в погоне за властью над Дюной.

Дом Харконненов – самый свирепый Дом во Вселенной. История Харконненов – это история страха и насилия для достижения своих целей. В Доме Харконненов статусом не награждают, его завоевывают. Если подчиненный убивает своего начальника, он получает его место и уважение. Их военная машина постоянно меняется, за ней практически невозможно уследить. Наши источники сообщают, что стратегию Дома на Дюне диктует изменчивый ментат Раднор. Как настоящий Харконнен, Раднор достиг своего положения, убив своего предшественника и учителя ментата Марко. Нам неизвестно, каким доверием он пользуется у своего народа и Дома, которому служит. Основные усилия Харконненов на Дюне были направлены на расширение военного присутствия. Мы сомневаемся в том, что они намереваются действительно собирать Спайс для Императора. Похоже, что они убеждены в своей способности просто завоевать прочие Дома. Комбинация жажды власти Раднора и его способности убеждения очень опасна. Мы будем продолжать пристально наблюдать за Домом Харконненов, т.к. они совершенно непредсказуемы.

Здания

Плиты Фундамента (Concrete lab):

Тип: Фундамент. Вес: 1.469 кг

Материал: смесь гравия и песка

Броня: Средняя

Плиты Фундамента могут служить дорожным покрытием и составлять фундаменты, необходимые для возведения строений. При повреждении Плиты Фундамента нельзя починить. Их следует заменять, либо оставлять. Здания, поставленные просто на скалу, быстро теряют запас прочности и их приходится ремонтировать.

Стены (walls):

Тип: Защитные Стены. Вес 2.245 кг

Материал: смесь гравия и песка.

Броня: Средняя

Стены могут использоваться для улучшения строений и усиления защиты. Как и Плиты Фундамента, Стены нельзя починить. Их назначение – прикрывать постройки от вражеского огня.

Ветряные Ловушки (windtrap):

Тип: Энергостанция. Вооружение: отсутствует

Броня: Легкая.

Генераторы: Эскорт 650лс ЕЛ-2а с двойной турбиной.

Ветряные Ловушки обеспечивают объекты энергией и водой. Огромные наземные ловушки закачивают воздух в подземные турбины для питания генераторов и извлечения влаги. Если построенных вами зданий так много, что им не хватает энергии, то начинают переставать работать такие важные объекты, как радар. Ловушки надо строить заранее, чтобы не пришлось тратить на них время и ресурсы в горячке боя.

Очистной Завод (Spice Refinery):

Тип: Промышленное предприятие. Вооружение: отсутствует

Броня: Средняя.

Вместимость: 1000 т спайса

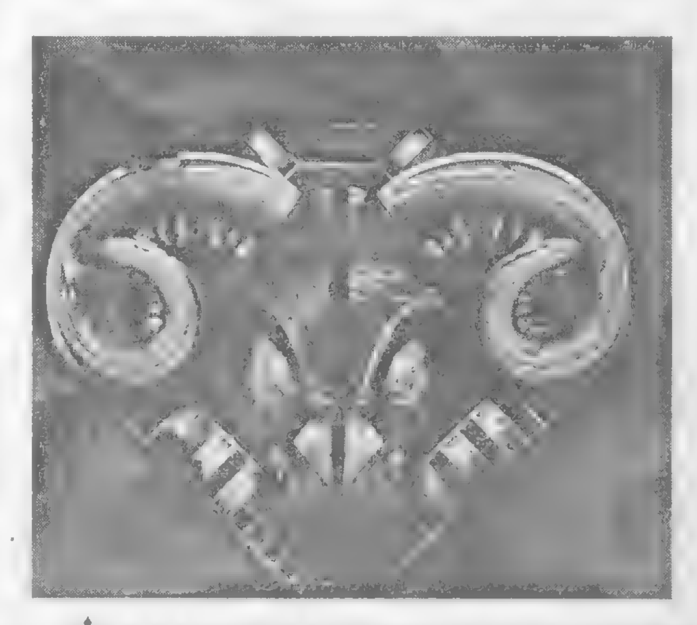
Очистной Завод – это основа добычи спайса на Дюне. Харвестеры доставляют туда собранный спайс, где он переводится в кредиты (денежные единицы Империи). Переработанный Спайс автоматически распределяется по Хранилищам. Каждый Очистной Завод снабжается Харвестером.

Склад: Spice Silo

Тип: Хранилище. Вооружение: отсутствует

Броня: Легкая. Вместимость: 1000 т спайса.

В Складах хранится собранный Спайс. По мере переработки Спаса Очистной Завод автоматически распределяет его по хранилищам. Внимание: когда количество собранного Спайса превышает вместимость Складов, излишек пропадает.



Аванпост (outpost):
Тип: Дозорный радар. Вооружение: отсутствует.
Броня: Тяжелая.
Возможности радара Аванпоста используются для эффективного управления войсками. Карта Радара появляется на экране по окончании строительства Аванпоста. Чтобы производить любые войсковые части, необходимо вначале построить Аванпост.

Турель:
Тип: Наземная Турель. Угол подъема орудий: от 0° до 20°
Броня: Тяжелая. Дальность: 100 м.
Вооружение: 105 мм гаубица.
Эта стационарная установка обстреливает цели бронебойными снарядами в небольшом радиусе. Управляется одним офицером наземных войск, обеспечивающим выбор цели, наведение и стрельбу. Турель самостоятельно открывает стрельбу по любому вражескому объекту, находящемуся в пределах досягаемости.

Ракетная Турель:
Тип: Наземная Турель. Угол подъема орудий: от 0° до 20°
Броня: Тяжелая. Дальность: от 100 до 1000 м
Вооружение: 105 мм гаубица/спаренная ракетная установка.
Модифицированный вариант обычной Турели. У Ракетной Турели значительно увеличен радиус поражения, используются кумулятивные бронебойные снаряды. На башне Турели укреплена дополнительная ракетная установка.

Завод Конструкций:
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Завод Конструкций необходим для возведения любых новых строений. Он содержит все материалы, необходимые для ведения строительства на Дюне.

Бараки:
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Бараки необходимы для производства и тренировки частей Легкой Пехоты.

КТП (Казармы Тяжелой Пехоты):
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Производительность: нет данных
КТП позволяет производить Тяжелую Пехоту, снабжая исключительно хорошо тренированные войска первоклассным оружием.

Завод Легкой Бронетехники:
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Производительность: нет данных
Завод Легкой Бронетехники производит небольшие боевые машины с легкой броней. Необходимо построить до Танкового Завода.

Танковый Завод:
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Производительность: нет данных
Танковый Завод производит тяжелые гусеничные боевые машины (в том числе танки) и Харвестеры.

Завод Высоких Технологий:
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Производительность: нет данных
Завод Высоких Технологий производит летательные аппараты, в том числе Кэрриэлы.

Ремонтный Завод:
Тип: Производственное Предприятие. Вооружение: отсутствует
Броня: Средняя
Производительность: нет данных
Ремонтный Завод необходим для ремонта поврежденной техники. Стоимость ремонта зависит от тяжести повреждений и типа машин.

И.Ц. (Исследовательский Центр):
Тип: Научная Лаборатория. Вооружение: отсутствует.
Броня: Средняя
Исследовательский Центр обеспечивает новыми технологиями предприятия и технику. Также позволяет получить особое оружие и прототипы.

Космопорт:
Тип: Космопорт. Вооружение: отсутствует.
Производительность: нет данных.
Броня: Тяжелая
Космопорт позволяет начать межгалактическую торговлю с Гильдией Коммерсантов. Они поставляют на рынок технику и летательные аппараты по рыночным ценам.

Дворец:
Тип: Столичное Здание. Вооружение: отсутствует
Броня: Тяжелая
Возможностью возводить Дворцы награждают только выдающихся стратегов, продемонстрировавших мужество и отвагу. Дворец нельзя купить или построить. Дворец также служит командным центром. Дворцы предоставляют уникальные дополнительные возможности.

Части

Харвестер:
Тип: Машина для Сбора Спайса.
Броня: Средняя
Вооружение: отсутствует. Экипаж: 5 человек.
Скорость: 32 км/ч (гусеничный)
Харвестер выделяет Спайс из песка. Пустая порода затем выбрасывается в отвал. Заполнив емкости, Харвестер автоматически доставляет сырой Спайс на Очистной Завод для переработки.

ПЗК (Передвижной Завод Конструкций):
Тип: Машина для Закладки Базы.
Броня: Средняя
Вооружение: отсутствует. Экипаж: 15
Скорость: 36 км/ч (гусеничный)
ПЗК используется для поиска каменной платформы под строительство новых сооружений. При выборе подходящего места ПЗК становится новым Заводом Конструкций.



Пехота: Soldier
Тип: Наземные Войска.
Броня: Легкая
Вооружение: 9 мм карабин. Кол-во частей: от 1 до 3
Скорость: 5 км/ч (пешие)
Это пешие солдаты с легким снаряжением, вооруженные 9-миллиметровыми армейскими карабинами, стреляющими бронебойными патронами. Радиус стрельбы и скорость пехоты весьма ограничены.

Тяжелая Пехота:
Тип: Наземные Войска. Броня: Легкая.
Вооружение: 10 мм шестиствольный пулемет; гранатомет
Скорость: 12 км/ч (пешие). Кол-во частей: от 1 до 3
Тяжелая Пехота вооружена 10 мм роторными шестиствольными пулеметами с бронебойно-зажигательными патронами и противотанковыми гранатами. Тяжелые пехотинцы носят мощные автономные скафандры, повышающие скорость и защищенность.

Броневик: Trike
Тип: Разведчик. Броня: Легкая
Вооружение: Спаренный 20 мм пулемет
Скорость: 72 км/ч (колесный). Экипаж: 2 человека.
Броневик – небольшая легкая трехколесная машина, стреляющая бронебойными патронами. Имеет маленький радиус поражения, но большую скорость движения.

Бронетранспортер:
Тип: Легкая Атакующая Машина. Броня: Легкая
Вооружение: Спаренный 30 мм пулемет
Скорость: 59 км/ч (колесный). Экипаж: 2 человека.
БТР – легкая четырехколесная машина, стреляющая бронебойно-зажигательными патронами. Более медленный, чем Броневик, БТР обладает более сильной защитой и огневой мощью.

Танк: Tank
Тип: Средний Танк. Броня: Средняя
Вооружение: 155 мм орудие. Экипаж: 2 человека.
Скорость: 40 км/ч (гусеничный)
Танк имеет среднюю броню и ведет стрельбу мощными бронебойными снарядами. Он медленнее прочих танков и имеет ограниченную маневренность.

Ракетница:
Тип: Средство Огневой Поддержки. Броня: Средняя
Вооружение: Ракетная установка. Экипаж: 3 человека.
Скорость 48 км/ч (гусеничная)
Ракетница ведет огонь боевыми ракетами класса «Земля-Земля». Радиус поражения Ракетницы весьма большой. Обладая невысокой точностью стрельбы, Ракетница выпускает сразу две ракеты, накрывая большую площадь, и передвигается быстрее танков.

Тяжелый Танк: Siege Tank
Тип: Основной Боевой Танк. Броня: Тяжелая.
Вооружение: Спаренное 155 мм орудие
Скорость 32 км/ч (гусеничный). Экипаж: 3 человека.
Тяжелый Танк – гусеничная машина со спаренным орудием. Бронебойно-зажигательные снаряды Тяжелого Танка более чем вдвое превосходят аналогичные снаряды Среднего Танка по поражающей способности. У него усиленная броня, и он передвигается медленнее большинства машин.

Кэрриэл: Carryall
Тип: Летательный Аппарат. Броня: Легкая.
Вооружение: отсутствует. Экипаж: 4 человека.
Скорость: 160 км/ч (летательный аппарат)
Кэрриэл – легко защищенный летательный аппарат без вооружения. Он может поднимать и переносить тяжелую технику и машины. Кэрриэлы используются преимущественно для перевозки Харвестеров.

Орнитоптер:
Тип: Истребитель-Перехватчик Ближнего Боя
Вооружение: Ракеты Боевой Поддержки

Броня: Легкая. Экипаж: 2 человека.
Скорость: 340 км/ч (летательный аппарат)
Орнитоптер – легковооруженный истребитель. Использует необычную технологию М-гибкости, состоящую в уникальном «махательном» движении крыльев. Орнитоптер – самый маневренный и быстрый аппарат на Дюне.

Песчаный Червь:
Тип: Обитатель Дюны. Броня: Тяжелая.
Вооружение: Аппетит (и большой!). Скорость: 56 км/час
Исконные обитатели Дюны. Привлекаемые вибрацией почвы, они посещают поля сражений и часто поглощают всех многочисленных противников. Песчаных Червей практически невозможно уничтожить, они питаются военной техникой и Харвестерами с огромным аппетитом.

Фримены:
Тип: Наземные Войска. Броня: Легкая.
Вооружение: 10 мм армейский карабин/ракеты
Скорость: 17 км/ч (пешие). Кол-во частей: неизвестно.
Фримены – местные жители Дюны. Исключительные воины; их знание вражеских территорий делает их весьма опасными противниками. Как стало известно из информированных источников, в ближайшее время они собираются войти в альянс с Атридесами.

Волновой Танк:
Тип: Передовой Боевой Танк. Броня: Средняя.
Вооружение: Волновой Модулятор. Экипаж: 2 человека.
Скорость: 44 км/ч (гусеничный) Дом: Атридесы.
Этот улучшенный боевой танк использует передовую технологию звуковых волн. Ведет стрельбу волновыми пакетами. Высокая энергия колебаний разрушает молекулярную структуру цели. Изобретен Атридесами.

Девиатор:
Тип: Средство Огневой Поддержки.
Броня: Средняя
Вооружение: Ракетная установка. Экипаж: 3 человека.
Скорость: 48 км/ч (гусеничный) Дом: Ордосы
Девиатор Ордосов – это обычная Ракетница, стреляющая ракетами с уникальной боеголовкой. Боеголовка содержит нервно-паралитический газ, не повреждающий боевую технику и здания, однако сбивающий с толку вражеские войска настолько, что они временно выходят из подчинения.

Рейдер:
Тип: Быстрая Атакующая Машина.
Броня: Легкая
Вооружение: спаренный 20 мм пулемет
Скорость: 90 км/ч (колесный). Экипаж: 2 человека. Дом: Ордосы
Рейдер Ордосов – легкая машина, очень похожая на Броневик, но меньше брони и больше скорости и маневренности.

Диверсанты:
Тип: Разведчасти.
Броня: легкая
Вооружение: нет данных. Экипаж: 1
Скорость: 95 км/ч (броневик). Дом: Ордосы
Диверсанты – специализированное войсковое соединение Ордосов. Будучи хорошо натренирован во Дворце, даже один Диверсант может уничтожить практически любое здание или машину.

Рука Смерти:
Тип: Ракеты Огневой Поддержки. Наведение: инерционное.
Габариты: 8.12 м (в длину). Дальность: 1120 км
Боеголовка: Н355 ХС, кластерная. Дом: Харконнены.
Рука Смерти – специальное оружие, расположенное во всех Дворцах Харконненов. Эту баллистическую ракету невозможно точно направить или управлять ею в полете, тем не менее, наличие множества боеголовок позволяет наносить большие повреждения на обширной площади.

Разрушитель:
Тип: Передовой Боевой Танк. Броня: Сверхтяжелая.
Вооружение: спаренное 190 мм орудие
Скорость: 20 км/ч (гусеничный). Экипаж: 3 человека. Дом: Харконнены
Этот танк поражает цели разрядами плазмы. Самый мощный танк на планете, однако слишком медленный. Разрушитель имеет автономный ядерный реактор и может оказаться неустойчивым в бою. Изобретен Харконненами.

Сардукары:
Тип: Наземные Войска. Броня: Легкая.
Вооружение: секретное. Кол-во частей: 3.
Скорость: 15 км/час. Дом: Император
Сардукары – элитная тяжелая пехота Императора. У них превосходное вооружение и защита. Разведка докладывает о наличии у сардукаров роторных пулеметов с зажигательными патронами в дополнение к переносным ракетным установкам.

Полезные советы по тактике

Наведение:
Выбирая команду «АТАКА», вы можете нападать на воинские части, здания или объекты местности, включая и союзные части, и сооружения.

Холмы:
Что прячется под этими песчаными холмами? Вас могут ожидать следующие сюрпризы: залежи Спайса, скрытые кредитки, брошенные машины, вражеские войска в засаде и т.п. Как узнать, что скрывается под холмом? Можно направить на него свою воинскую единицу или выстрелить в холм. Если вы направили туда свои войска, а под холмом находились залежи Спайса, то ваша часть будет уничтожена, а свежий Спайс разлетится по поверхности. Если же вы обстреляете холм, под которым были закопаны кредитки, то они просто пропадут. Так что нужно решать самому, какой именно подход следует использовать при исследовании холмов.

Образование Команд
Как создать команду? Во-первых, выберите одну из войсковых единиц и дайте ей команду «ПЕРЕ-



ДВИЖЕНИЕ». В качестве цели укажите другую единицу. Тогда первая доедет до второй и пристроится сзади. Теперь выбирайте на карте пункт назначения второй единицы, и первая последует за ней как на привязи до тех пор, пока не получит от вас новую команду.

Захват Вражеских Структур

Как захватить вражеский объект? Во-первых, это может сделать только Легкая или Тяжелая Пехота. Во-вторых, Индикатор Повреждений этого объекта должен быть в КРАСНОЙ области. Чтобы захватить объект, нужно направить пехоту прямо на него командой «ПЕРЕДВИЖЕНИЕ». Если вы направите пехоту на объект до того, как его Индикатор станет красным, то эта воинская часть взорвется и нанесет повреждение объекту. Что происходит при захвате объекта? Он становится одной из ваших структур. Если вы захватили завод, то он сможет производить для вас все те машины и оборудование, которое он производил, будучи под контролем противника. Такая тактика позволяет получить то специальное вооружение, которое ваш Дом не может производить.

Определенные объекты, такие, как КТП, И.Ц., Дворцы, Аванпосты и Казармы, захватить нельзя. Их надо уничтожать. Будьте осторожными, т.к. некоторые Дома минируют свои здания на случай захвата. Эти объекты взрываются сразу после захвата или через некоторое время.

Песчаные Черви

Что можно сделать, если Песчаный Червь пожирает ваши машины? Они едят все, что на песке, поэтому старайтесь, по возможности, держать свою технику на скалах. Можно также указывать в качестве объекта атаки искажение на песке. Если вы достаточно повредите Червя (наполовину), то он уползет навсегда. (На каждой карте – от одного до трех Червей). Помните, что уничтожить червя тяжелее, чем Харконненский Разрушитель.

Количество воинских частей

Почему иногда появляется сообщение: «Пока производить нельзя»? Дело в том, что эффективно управлять можно лишь ограниченным числом воинских частей (около 30). Пока не будут уничтожены какие-нибудь из существующих машин или пехотных соединений, вы не сможете произвести новые подразделения. В этом случае можно атаковать и уничтожить какие-нибудь свои части, чтобы затем произвести другие.

1. Старайтесь не «оголять» базу с какой-либо стороны, противник может десантироваться неожиданно.
2. Желательно придерживать какое-либо спайсовое месторождение неподалеку от базы на случай затяжных военных действий, когда посылка харвестеров на дальние месторождения опасна.
3. В некоторых местах на поверхности песка встречаются бугорки, выстрел в которые (или попадание туда боевой единицы) приводит к выбросу спайса на поверхность и появлению нового месторождения.
4. Песчаные черви, живущие под поверхностью, вылезают, когда боевой объект пройдет по определенному месту. Черви ведут себя достаточно честно, то есть пожирают все, что движется, невзирая на то, чьему Дому принадлежит тот или иной объект. При появлении песчаного червя срочно эвакуируйте всю технику на скалы – там червь ее не съест. Черви, которые ползают вдоль баз, через некоторое время убиваются стрельбой ракетных установок и прочей техники.
5. Против ракет, которыми вас рано или поздно начнут бомбардировать, проще всего бороться двумя способами:

а) почаще записывать игру, в случае нанесения ракетой катастрофических повреждений просто восстанавливаться и добиваться того, чтобы эти повреждения оказались минимальными; такой способ попроще, но он в чем-то «неспортивен».
б) растягивать базу в пространстве, чтобы ракета повреждала не более одного сооружения.
6. Как показывает опыт, сильно поврежденное сооружение обычно ремонтировать не стоит, дешевле построить новое.
7. При штурме вражеских баз разносить оборонительные сооружения проще всего ракетными мобильными установками, но каждую такую группу стоит прикрыть танками, поскольку ракетные установки слабы в обороне и очень уязвимы даже для пехоты.
8. Харвестер, хотя и не несет вооружения, исключительно эффективен против больших отрядов пехоты – он может давить их.
9. На месте разрушенного противником сооружения обычно остается несколько солдат. От них нужно отделаться побыстрее, ведь общая численность боевых объектов ограничена.
10. Возможен захват сооружений и харвестеров противника, для этого следует гнать на это место свою пехоту. Посылаемая на захват пехота навсегда исчезает, но после очередного раза (как правило, ждать приходится довольно долго) цвет сооружения или харвестера меняется, и он начинает работать на захватившего.

Прохождение
(на примере ATREIDES'ов)

Миссия 1

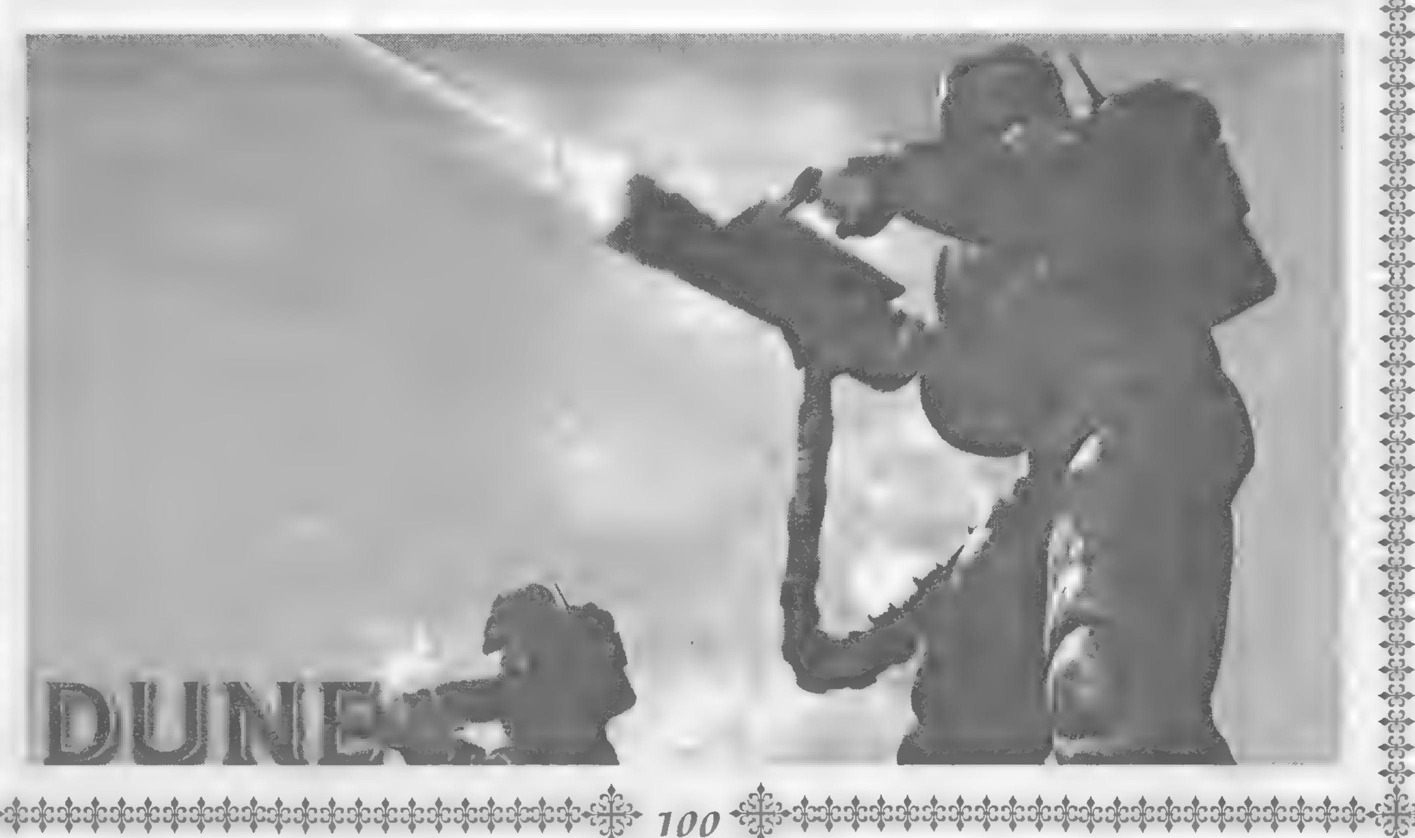
База находится в нижнем полушарии карты. SPICE можно добывать сверху от базы. Цель миссии – собрать SPICE на 1000 единиц. Постройте CONCRETE SLAB, затем на ней – WINDTRAP, затем – REFINERY. Так как вначале дается 990 единиц SPICE'а, то после построек должно остаться 245 единиц. HARVESTER, привезенный CARRYALL'ом, направится сам к ближайшему скоплению SPICE'а, то есть вверх. Ему достаточно сделать это 2 раза, так как за один раз он приносит 700 единиц SPICE'а. На базу нападут вражеские солдаты, но защита с ними справится, нужно только быть внимательным и бдительным. Возможно нападение и на HARVESTER. Нападающих следует уничтожить тем же HARVESTER'ом и продолжать собирать SPICE.

Миссия 2

Расположение вашей базы такое же. Против вас сражается передовой отряд HARKONNEN'ов. Их база находится над вами, на каменистом острове (в верхней части карты). При атаках они используют TROOPER. Вам же следует на плитах построить два WINDTRAP'а, что обеспечит вам достаточно энергии, чтобы больше о ней не беспокоиться. Постройте также REFINERY, а когда придет HARVESTER, еще один. Затем (уже под огнем атак) постройте BARRACKS, начните производство INFANTRY и продолжайте его до тех пор, пока это будет возможно (допустимо только определенное количество юнитов). Постройте на плитах SPICE SILO и постепенно атакуйте группами по 5-6 INFANTRY-блоков. Расправившись с защитой, захватите их CONSTRUCTION YARD, уничтожьте его, а затем все остальные строения, начиная от REFINERY и BARRACKS и заканчивая OUTPOST. Помня о том, что HARVESTER давит ваших солдат, уничтожьте SPICE REFINERY в тот момент, когда он там находится. Кстати, по-другому пройти эту миссию можно, собрав 2700 единиц SPICE'а.

Миссия 3

Против вас опять сражаются HARKONNEN'ы, находящиеся примерно посередине верхней





кромки экрана, чуть левее. Атакует противник QUAD'ами, тогда как в вашем распоряжении только TRIKES и INFANTRY. На плитах, после обычной постройки двух WINDTRAP'ов и двух REFINERY, быстро стройте здания в следующем порядке: OUTPOST, VEHICLE, SPICE SILO. Здание BARRACKS здесь необходимо лишь при желании захватить вражеский VEHICLE, нужный для производства ваших QUAD'ов, что необязательно. Стройте максимум TRIKE'ов, и все, что не на защите, отправляйте через правый край (пользуясь картой) к правому краю базы противника. Перебейте охрану, а если их TROOPERS'ы будут отстреливаться с холмов, выманите их оттуда ложным отступлением. Уничтожьте их CONSTRUCTION YARD, затем BARRACKS и VEHICLE, а потом и все остальное. Помните, что противник ставит свои здания прямо на ваши юниты, если они стоят на развалинах старых, вами уже разрушенных построек.

Миссия 4

Против вас здесь сражаются передовые силы HARKONNEN'ов. Обосновались они ближе к нижнему правому углу, на каменном острове. У противника то преимущество, что у него танки уже есть, а чтобы начать их производить вам, нужно построить сначала UPGRADE'ов. Итак, здесь нужна скорость и еще раз скорость. В первую очередь, обеспечьте себя добычей SPICE'а после постройки одного WINDTRAP'а – на второй не хватит ни денег, ни времени. Стройте ваши REFINERY ближе к верхнему левому углу карты, достаточно большое количество SPICE'а находится там. Сразу же, только на плитах, стройте VEHICLE и OUTPOST. Скорее всего, атаки уже начнутся. Не стоит забывать также, что время от времени с тыла будут высаживаться десанты SARDUKAR'ов, которых следует давить танком или кстати подвернувшимся HARVESTER'ом. После постройки OUTPOST'а появятся несколько UPGRADE'ов – один на производство HARVESTER'ов и TANK'ов, второй – на производство MCV. Делайте только первый, второй сделаете потом и при желании. Начинайте массированное производство TANK'ов, штук пять оставьте на защиту базы, остальных соберите в нижней части острова. Постройте BARRACK'и и несколько SOLDIER'ов скормите ненасытным червям, после чего можно уже и ввести танки. Нападайте на базу слева в соответствии с картой, уберите охрану, CONSTRUCTION YARD, а дальше – по обычной схеме.

Миссия 6

Злобная миссия, мощная и долгая – первая баталия с главными силами врага (HARKONNEN'ы). SPICE в огромных количествах находится слева и снизу от базы. Особо примечательна в этой миссии возможность строить ROCKET TURRET'ы. Вражескую базу нужно предварительно обработать LAUNCHER'ами. Не спеша постройте все, что можно, кроме HI-TECH, который в этой миссии вам не нужен. Войско формируйте так: 4-5 ROCKET LAUNCHER'ов и остальные – SIEGE TANK'и, для производства которых вам потребуется еще один UPGRADE в OUTPOST'е. Уничтожив LAUNCHER'ами танки, неповоротливые SIEGE TANK'и и LAUNCHER'ы врага, обработайте ROCKET TURRET'ы и танками уничтожьте остальное – пока противник снова не построил ROCKET TURRET'ы. Если построит, опять примените танки. Доберитесь до CONSTRUCTION YARD'а и уничтожьте противника. Помните, что

для победы необязательно разрушать вышки, стены, плиты и уничтожать вражеские юниты.

Миссия 7

Первая ваша битва против войск ORDOS'ов. У противника две базы, причем, нападают они с обеих. Сначала уничтожьте ту, где производят просто технику. Пока противник будет отстраивать разрушенные строения, у него уйдет очень много драгоценного SPICE'а. В конце концов, он прекратит восстановление зданий; когда не останется ни одного в течение примерно 2-3 минут, значит, эта база больше функционировать не будет. Противник обязательно восстановит все разрушенные вышки, но ему это не поможет, а только навредит: он зря потратит деньги, защищать уже нечего. Эта вторая база находится выше от вас, примерно в двух экранах слева от верхнего правого угла. Принцип атаки – обычный. STARPORT в этой миссии нужен, чтобы построить PALACE. Построив его и поставив в северо-западной части базы 7-8 вышек ROCKET TURRET (у врага есть боевые самолеты), атакуйте FREEMAN'ами до полной ясности карты и вражеской базы. Тогда, использовав максимум возможностей, сделайте отвлекающий маневр: постройте 3-4 HI-TECH и одновременно сделайте там ORIENTOPER'ы. Пока вражеские вышки и LAUNCHER'ы будут отвлекаться на них и строить свою базу, SIEGE TANK'ами уничтожьте их вышки, и уничтожить CONSTRUCTION YARD не составит труда. PALACE вам не опасен, а LAUNCHER'ы разберутся со всеми остальными.

Миссия 8

Эта миссия – самая сложная, хоть и не последняя и не решающая в игре. Здесь вам противостоят обе стороны – и HARKONNEN'ы и ORDOS'ы, находящиеся в союзе. Прежде всего, вам самим решать, кто вам мешает больше – HARKONNEN'ы со своими DEVASTATOR'ами и DEAD HAND'ами или ORDOS'ы с ORIENTOPTER'ами. Пользуйтесь SONIC TANK'ами так: поставьте их примерно посередине карты, на каменной почве, на пути следования вражеских DEVASTATOR'ов, они не обращают внимания на SONIC TANK'и, а около базы их оставлять все же опасно – слишком мощные. Построив PALACE, направляйте FREEMAN'ов на вражеские посты – чем реальнее будет уничтожить цель, тем больше FREEMAN'ов дадут вам в отряд. Разрушив LAUNCHER'ами базу противника, призывая примерно 8 LAUNCHER'ов, 5-6 SIEGE TANK'ами нападите на HARVESTER'ы врага, очень дорогостоящие и очень важные для них. Следствием первого является потеря всего собранного SPICE'а, следствием второго – незамедлительная атака на вас чуть ли не половины всей охраны, изрядно потрепанной FREEMAN'ами. Имейте также при себе свободный MCV (на случай удачного нападения DEAD HAND'а на ваш CONSTRUCTION YARD). Здесь, как и в 4-ой миссии, нападения SARDUKAR'ов на вас безостановочны: 3-4 ROCKET TURRET'ов в тылу вам не помешают.

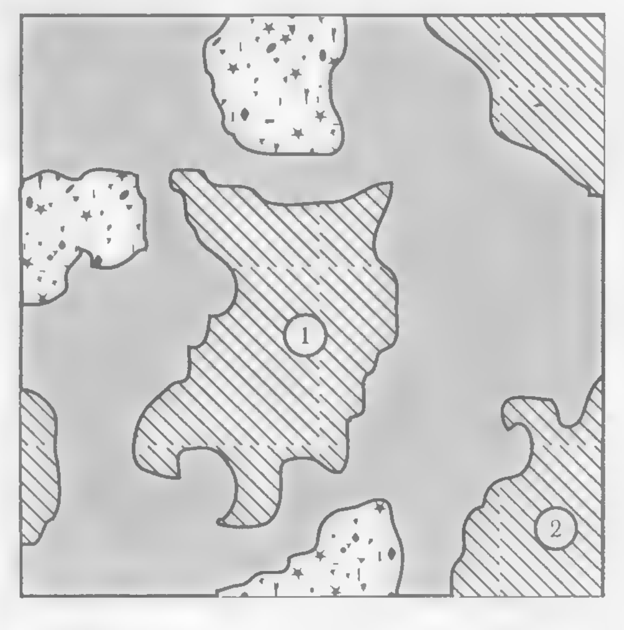
Миссия 9

Решающая битва за контроль над планетой. Вы сражаетесь с непобедимыми войсками самого императора, доселе слывшего непобедимым и имеющего отличные способности всех сторон в игре – SARDUKAR'ам характерны и DEVASTATOR'ы, и SONIC TANK'и, и DEVIATOR'ы, в PALACE'е у них производится DEAD HAND повышенной точности, в HI-TECH – ORIENTOPTER'ы повышенной мощности. Не атакуйте первыми даже FREEMAN'ами. Сначала скормите трем червям поблизости солдат, затем 5-6 SONIC TANK'ов поставьте на остров чуть левее и выше влево, справа от горы, они будут в корне <гасить> вражеские наступления, так как враги не обращают внимание на SONIC TANK'и, а друг другу они вреда не причинят. Помните, что с тыла будут две массированные атаки: когда построите STARPORT – на STARPORT, когда построите PALACE – на PALACE. Сделайте 2-3 раза трюк с ORIENTOPTER'ами, а врага добивайте FREEMAN'ами, пока их охрана не будет полностью уничтожена. Тогда смело атакуйте, обойдя справа и напав сверху. Уничтожьте CONSTRUCTION YARD. Скорее всего, группа атаки будет уничтожена. Поэтому не используйте много LAUNCHER'ов. Разбив противнику VEHICLE и захватив его, делайте DEVASTATOR'ы, – и победа ваша!

SSLL'RGESLE – 25.000$
LOOKAROUND – карта
PLAYTESTER – бессмертие
DUNE2FINALE – конец

Схема №1

Harkonnen, 2 миссия.



(1) - Ваша база

(2) - База Атрейдесов

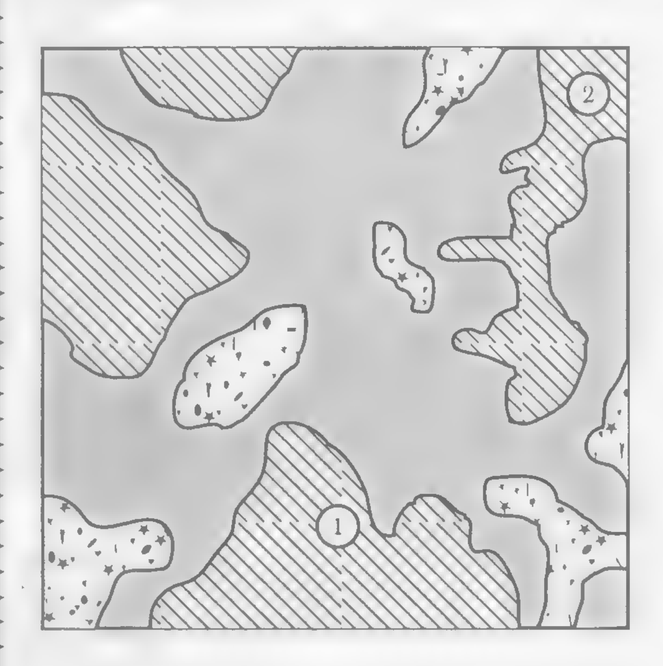
0 1 5

2 3 4

0 - Barracks; 1 - Outpost; 2 - Refinery; 3 - Spice silo;
4 - Construction yard; 5 - Windtrap.

Схема №1а

Harkonnen, 3 миссия (противники - Ordos).



6

0 4

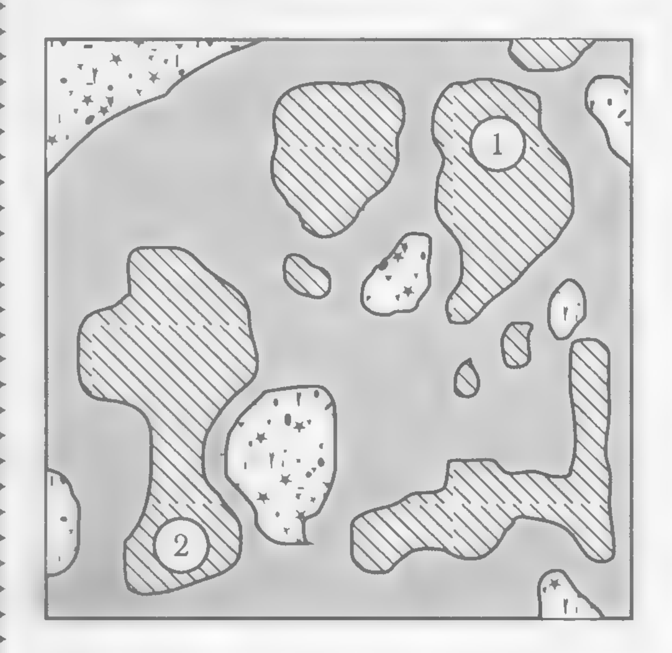
1 2 5 0

3

0 - Windtrap; 1 - Spice Refinery; 2 - Spice silo; 3 - Construction yard;
4 - Barracks; 5 - Vehicle; 6 - Outpost.

Схема №2

Harkonnen, 4 миссия.



① - База ОРДОСОВ

② - Ваша база

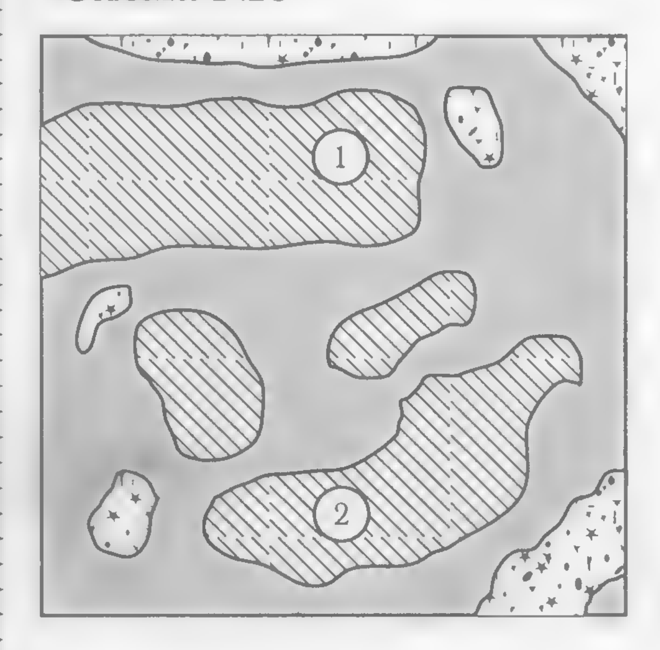
- SPICE

- Земля

0 - Завод машин (Vehicle); 1 - Outpost; 2 - Construction yard; 3 - Windtrap;
4 - Refinery; 5 - Barracks; 6 - Spice silo.

Схема №3

Harkonnen, 5 миссия.

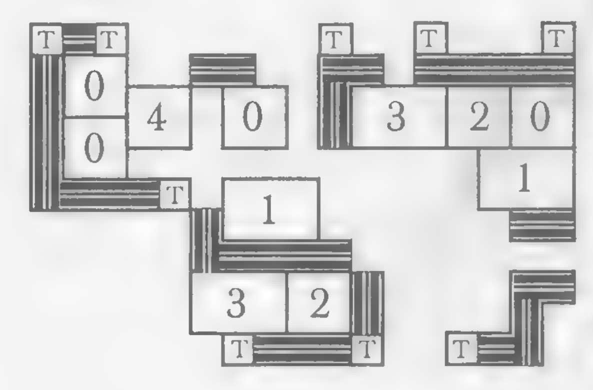


① - Ваша база

② - База Атрейдесов

- SPICE

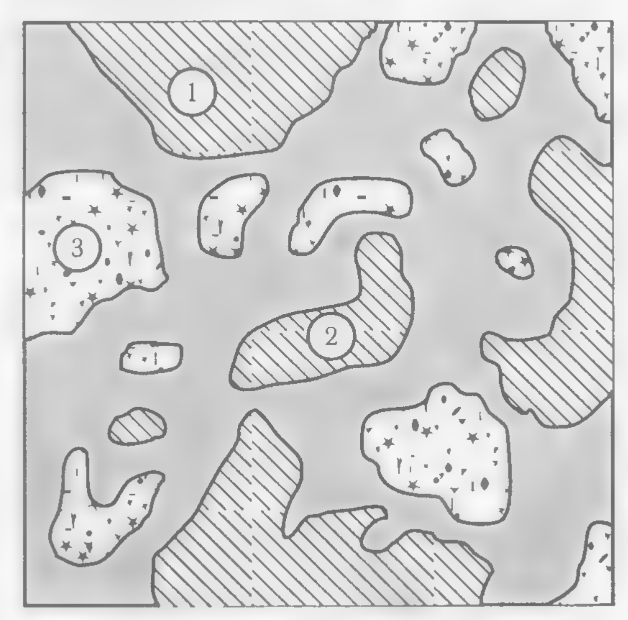
- Земля



1 - Vehicle; 2 - Spice silo; 3 - Refinery; 4 - Outpost;
5 - Construction yard; 6 - Windtrap; T - Turret

Схема №4

Harkonnen, 6 миссия (1 часть).



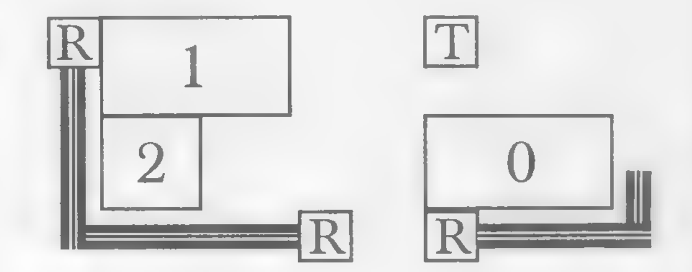
(1) - 2-я база Ордосов

(2) - Ваша база

(3) - 1-я база Ордосов

- SPICE (минерал)

- Земля



0 - Vehicle;
1 - Spice refinery;
2 - Windtrap;
T - Turret;
R - Rocket turret.

Harkonnen, 6 миссия (2 часть).

0 - Windtrap
1 - Spice silo
2 - Refinery
3 - Vehicle
4 - Construction yard
5 - Hi-Tech
6 - Outpost

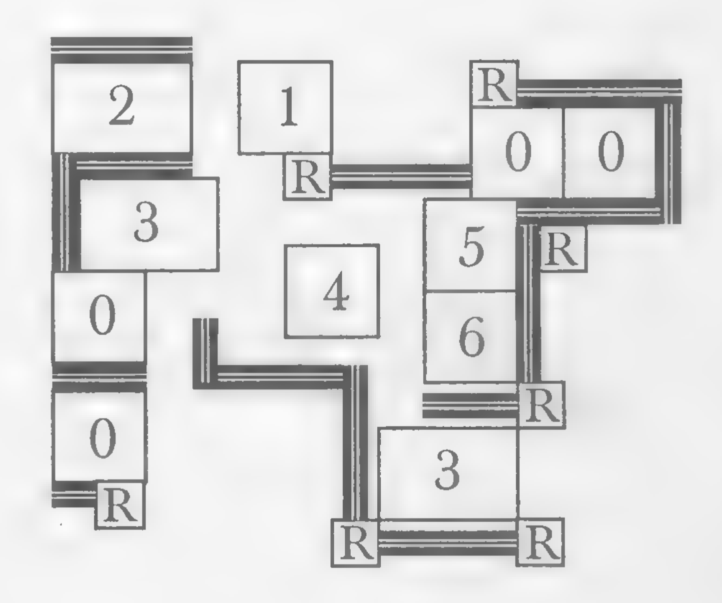
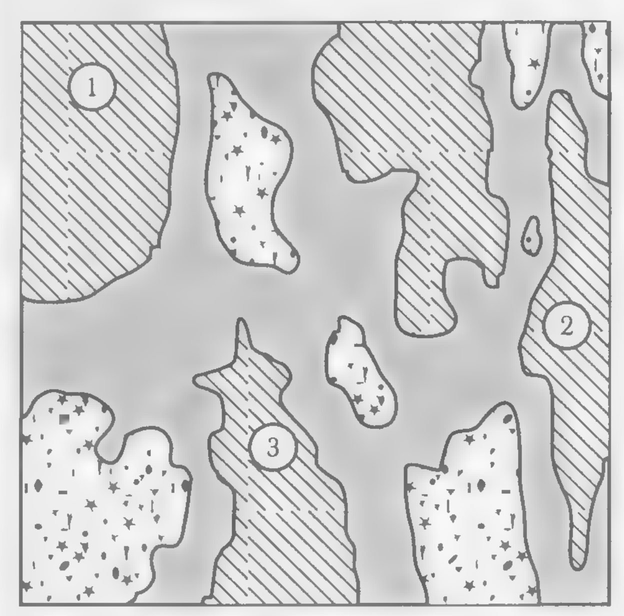


Схема №5

Harkonnen, 7 миссия (1 часть).



1 - База Атрейдесов

2 - Ваша база

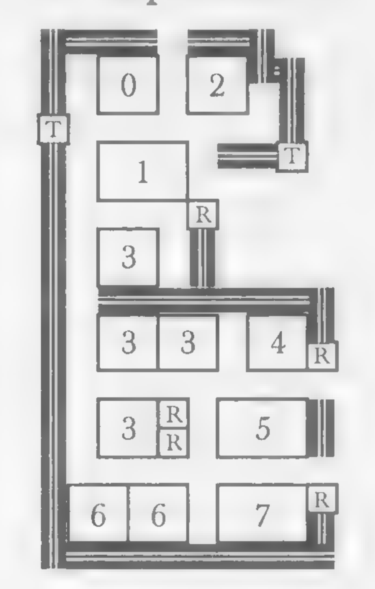
3 - База Атрейдесов №2

- SPICE (минерал)

- Земля

0 - База;
1 - Vehicle ;
2 - Barracks;
3 - Windtrap;
4 - Hi-Tech;
5, 7 - Refinery;
6 - Spice silo.

База Атрейдесов №1



База Атрейдесов №2

0 - Refinery;
1 - Vehicle;
2 - Construction yard;
3 - Outpost;
4 - Windtrap.

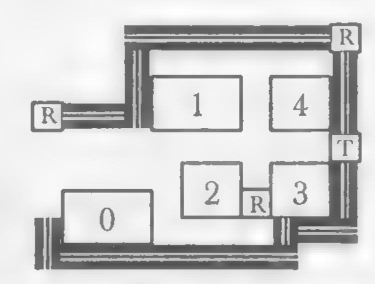
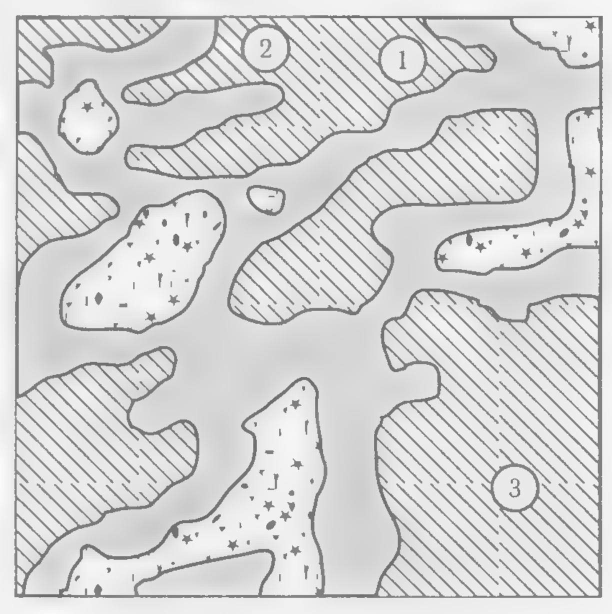


Схема №6

Harkonnen, 8 миссия (1 часть).



(1) - База Атрейдесов

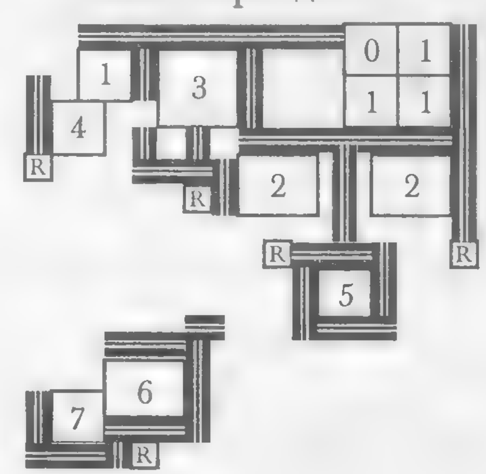
(2) - База Ордосов

(3) - Ваша база

- SPICE (минерал)

- Земля

База Атрейдесов



0 - Construction yard;
1 - Windtrap;
2 - Vehicle;
3 - Palase;
4 - Barracks;
5 - Outpost;
6 - Spice Refinery;
7 - Spice silo;
R - Rocket turret;
- Стена.

База Ордосов

0 - Construction yard;
1 - Hi-Tech;
2, 6 - Windtrap;
3 - Barracks;
4 - Spice silo;
5 - Refinery;
7 - Outpost.

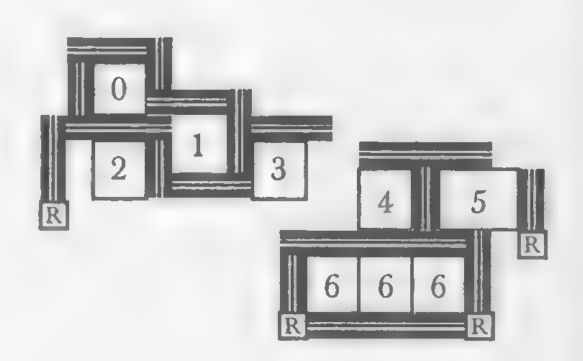
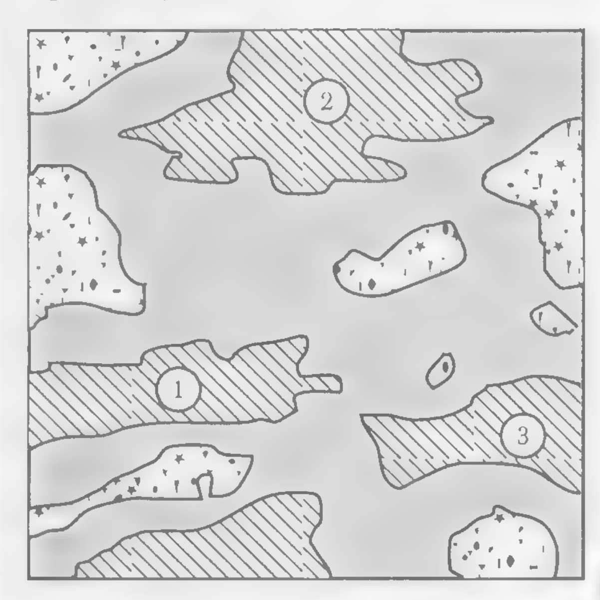


Схема №7

Harkonnen, 9 миссия (1 часть).



① - Ваша база

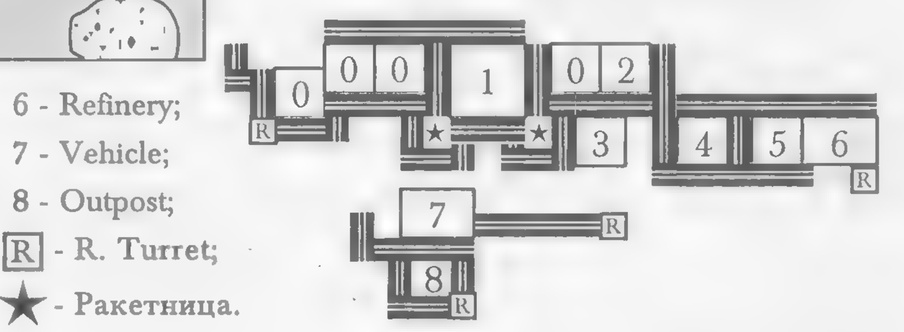
② - 1-я база Сардукаров

③ - 2-я база Сардукаров

- SPICE (минерал)

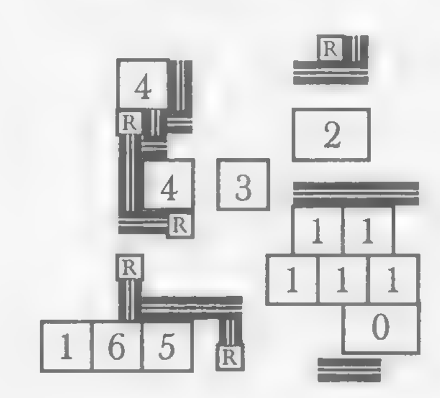
- Земля

1-я база Сардукаров



0 - Windtrap;
1 - Palase;
2 - Construction yard;
3 - Barracks;
4 - Самолёт;
5 - Spice silo;
6 - Refinery;
7 - Vehicle;
8 - Outpost;
R - R. Turret;
★ - Ракетница.

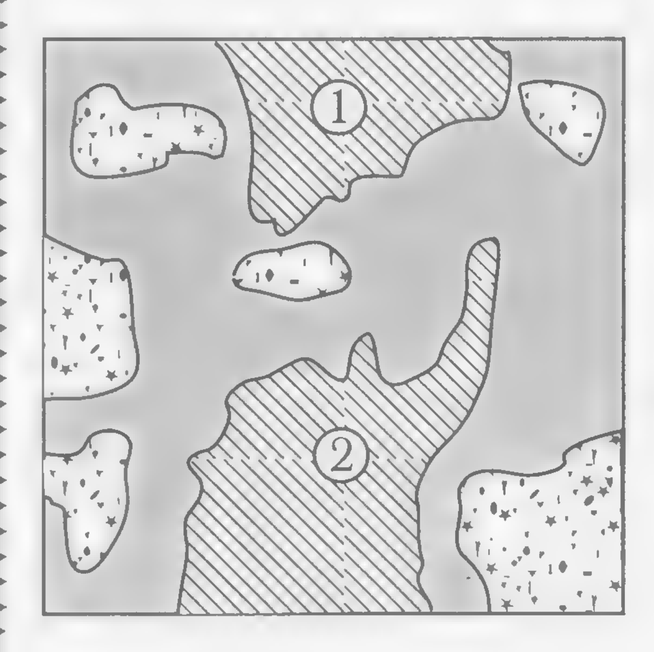
База Ордосов



0 - Spice Refinery;
1 - Windtrap;
2 - Vehicle;
3 - Barracks;
4, 6 - Outpost;
5 - Construction yard.

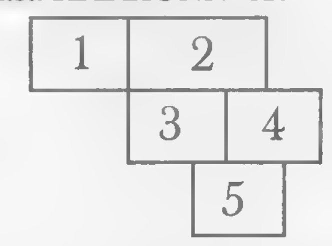
Схема №1

ATREDES против HARKONNEN. Misson 2.



- База HARKONN' ов
- Ваша база
- SPICE
- Земля

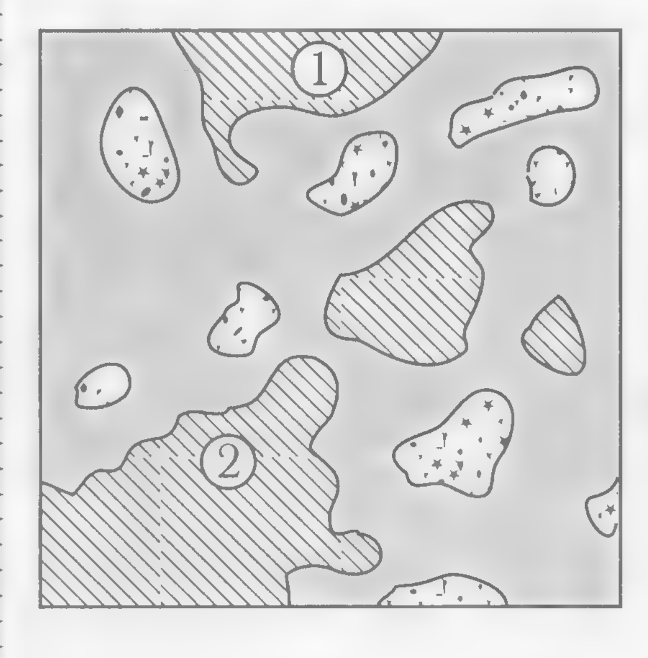
База HARKONN' ов.



1 - Склад SPICE'а (Spise silo); 2 - Завод по переработке SPICE'а (Refinery);
3 - Wind Trap; 4 - Out Post; 5 - главная база

Схема №2

ATREDES против HARKONNEN. Misson 3.



- База HARKONN' ов
- Ваша база
- SPICE
- Земля

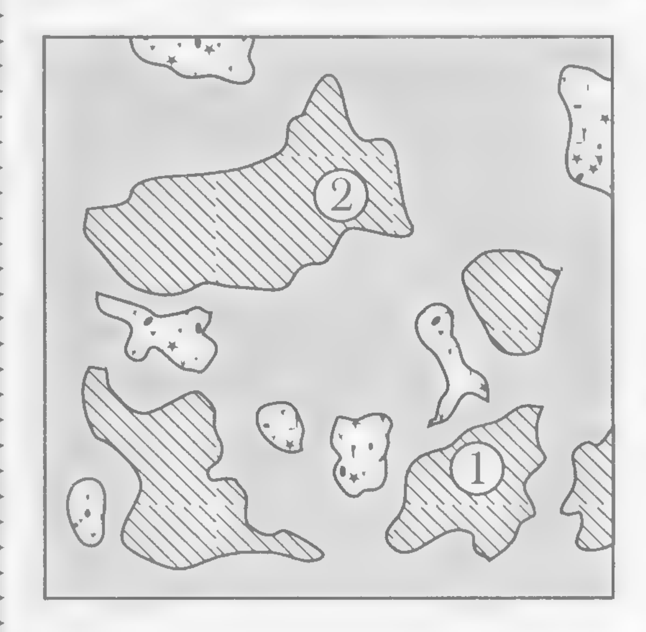
База HARKONN' ов.

1
2 3 4 5
6 7 8

1 - Refinery; 2 - Barracks; 3 - Spise Silo; 4,5 - Wind Trap;
6 - Out Post; 7 - Vehicle; 8 - База (Главная);

Схема №3

ATREDES против HARKONNEN. Misson 4.



(1) - База HARKONN' ов

(2) - Ваша база

- SPICE

- Земля

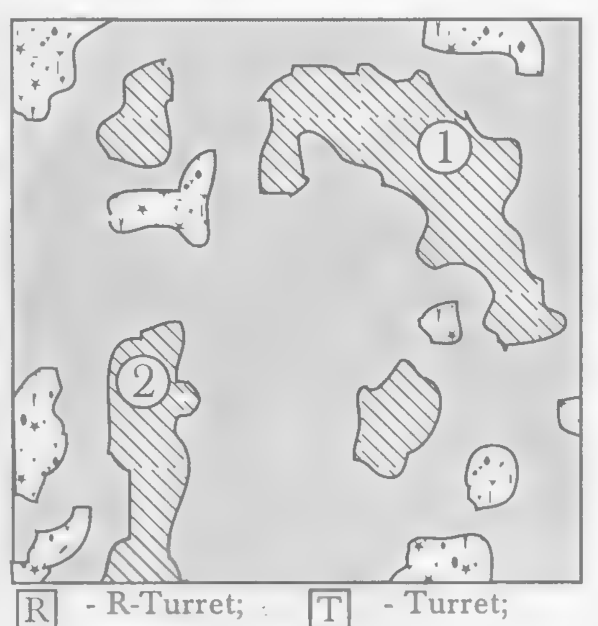
База HARKONN' ов.



1 - главная база; 2 - Barrack; 3 - Out Post; 4 - Refinery
5, 6 - Wind Trap; 7 - Spice Silo 8, 9 - Vehicle - Стена

Схема №4

ATREDES против HARKONNEN. Misson 6.



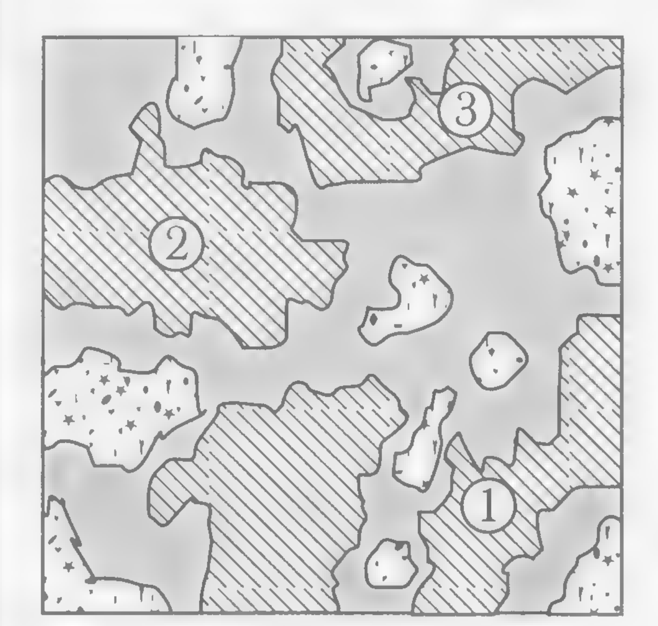
База HARKONN' ов.



R - R-Turret; T - Turret;
1 - главная база; 3, 4, 6, 10, 12, 16 - Wind Trap; 4 - Repair 7, 9 - Spice Silo;
8, 15 - Refinery; 11 - Out Post; 13, 17 - Vehicle 14 - Hi- Tech - Стена

Схема №5.

ATREDES против ORDOS'ов. Misson X.



(1) - База ORDOS'ов №1

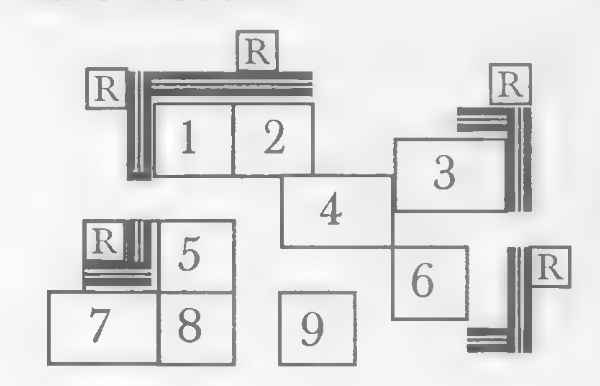
(2) - База ORDOS'ов №2

(3) - Ваша база

- SPICE (минерал)

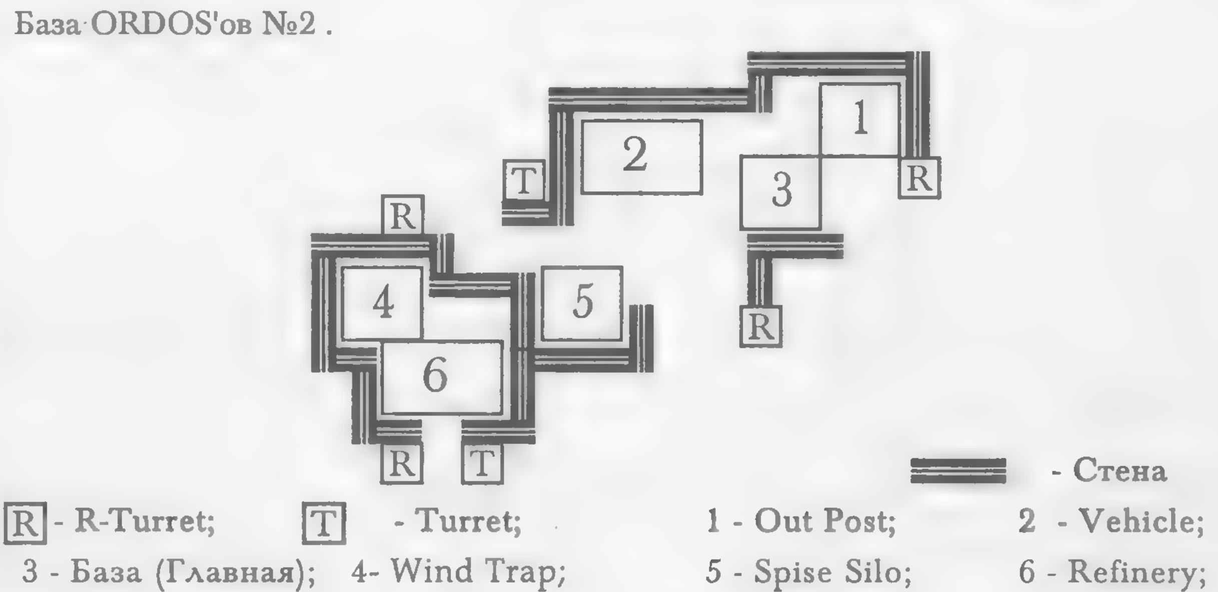
- Земля

База ORDOS'ов №1 .



1, 2 ,5, 8 - Wind Trap; 2 - Vehicle; 4 - Repair; 6 - Hi-Tech;
7 - Refinery; R - R-Turret; -Стена

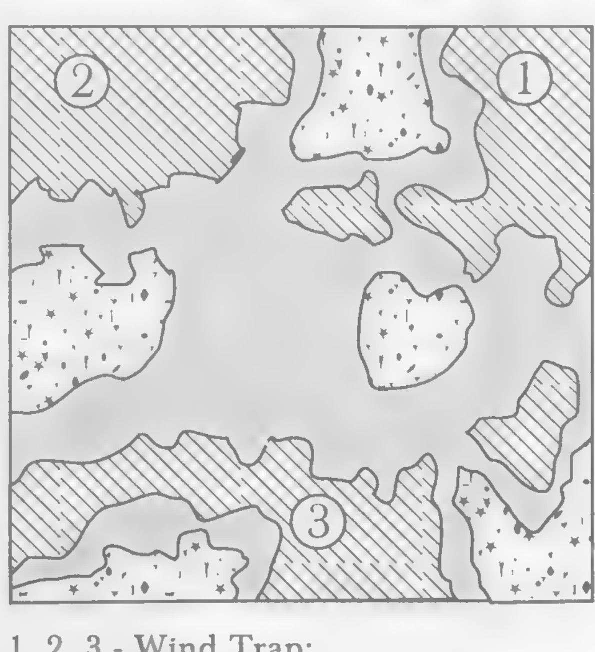
База ORDOS'ов №2 .



- Стена

R - R-Turret; T - Turret; 1 - Out Post; 2 - Vehicle;
3 - База (Главная); 4- Wind Trap; 5 - Spise Silo; 6 - Refinery;

Схема №6. ATREDES против ORDOS и HARKONNEN. Misson 8.



1 - База ORDOS'ов

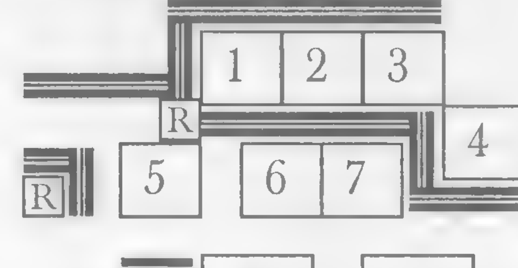
2 - База HARKONNEN'ов

3 - Ваша база

- SPICE (минерал)

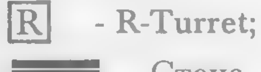
- Земля

База ORDOS'ов.

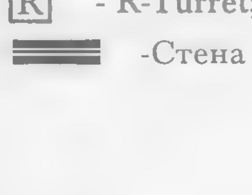


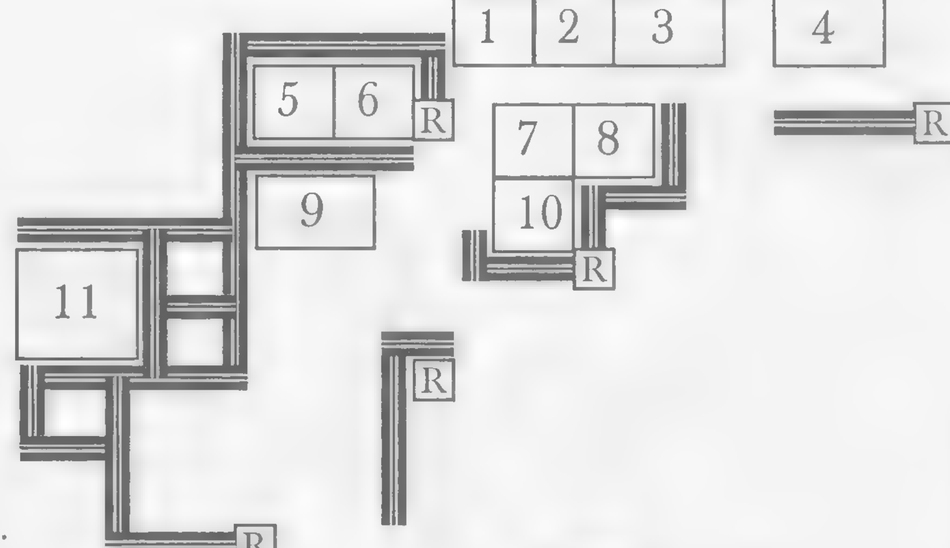


1, 2 ,3 - Wind Trap;
4 - Spise silo;
5 -главная база;
6 - Out Post;
7 - Hi-Tech
8 - Vehicle;
9 - Refinery;



- R-Turret;


-Стена

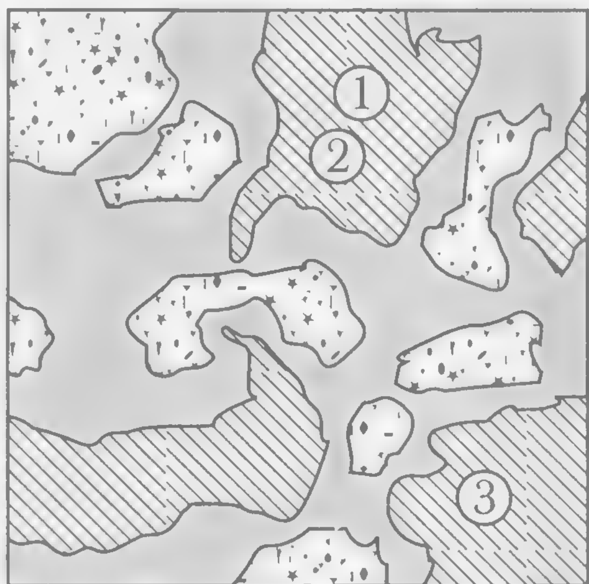


База HARKONNEN'ов .

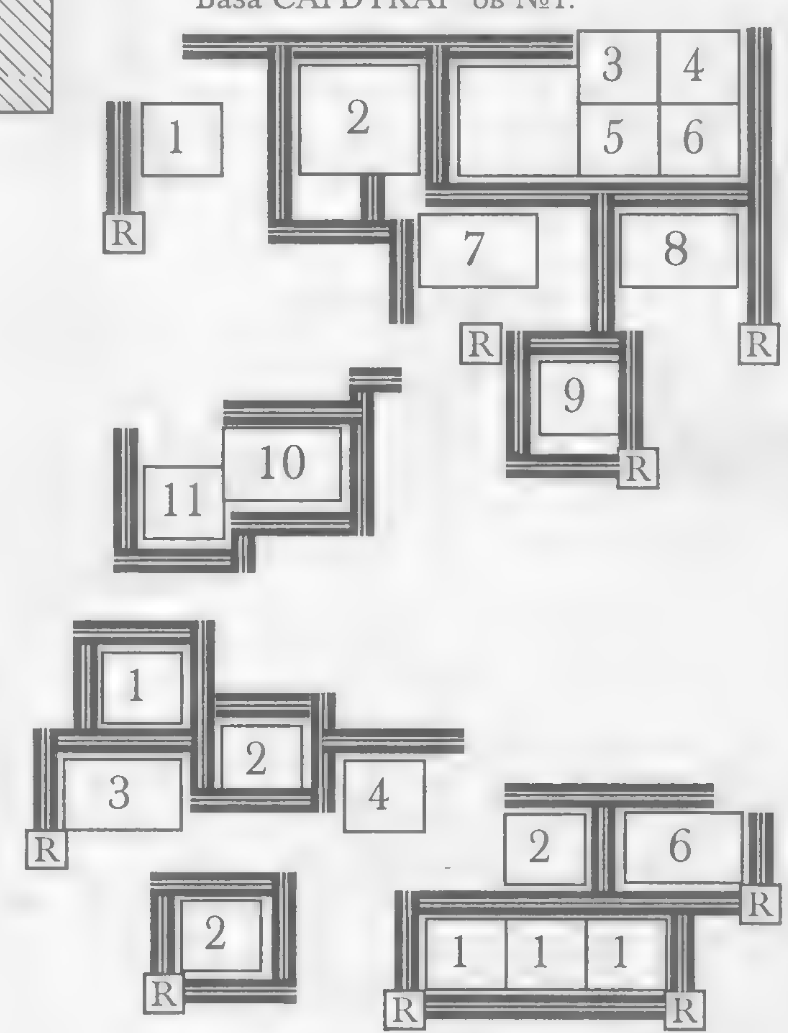
- Стена

R - R-Turret; 1, 2, 7, 10 - Wind Trap; 4- Refinery; 5 - Barracks;
6 - Spise silo; 8 - Out Post; 9 - Vehicle; 11 - Palase.

Схема №7. ATREDES против CAPDYKAP' ов (имперские войска). Misson 9.



1-главная база;
2 - Palase;
3 -Construction Yard;
4, 5, 6 - Wind Trap;
7, 8 - Vehicle;
9- Out Post;
10 - Refinery;
11 - Spise silo;
R - R-Turret;
 -Стена



База CAPDYKAP' ов №2 .

- Стена; R - R-Turret; 1 - Wind Trap; 2 - Out Post;
3 - Vehicle; 4 - главная база; 5 - Spise silo; 6 - Refinery.

8 Зак. 376

EARTHWORM JIM

ЗЕМЛЯНОЙ ЧЕРВЯК ДЖИМ

MUSIC = MARK

Платформенные игры, как правило, отличаются друг от друга героями и задними планами, на фоне которых разворачивается действие. А в остальном они похожи как близнецы-братья — герои этих игр неутомимо карабкаются по каменным, железным и прочим платформам, преодолевают многочисленные препятствия (выдвигающиеся из земли шипы, фонтаны, лавы и т. п.), совершают головокружительные прыжки и прочие акробатические трюки, уничтожают бесчисленные толпы врагов. Подобное однообразие быстро приедается даже самым ярым поклонникам подобных игр. Можно ли создать яркую и оригинальную платформенную игру, на которую просто невозможно не обратить внимания? Чем же еще можно удивить привыкших ко всему поклонников жанра? ...Мультипликацонной графикой.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг

Предыстория

Этот день ничем не отличался от других. Ворона охотилась за червяком по имени Джим. Но червяку удалось скрыться, и ворона осталась ни с чем. А в это время в просторах космоса разворачивались драматические события. Известный галактический охотник Пси-Ворон преследовал маленький космический корабль ренегата, укравшего ультра-высокотехнологичный-неуничтожимый-суперкосмический-кибер-скафандр у известной всей Галактике особы, имеющей несколько длинноватое имя Королева Трясущаяся-Жирная-Гноящаяся-Потная-Бесформенная-Склизкая Бочка. Королева не отличается особенной красотой, скорее даже наоборот — уродливей существа не сыщется во всей Вселенной. И она надеется, что суперскафандр сделает ее такой же красивой, как и Принцесса-Как-Там-Ее-Зовут. Принцесса — сестра-близнец злобной Королевы, которую та безжалостно заключила в темницу.

Пси-Ворон нагнал корабль ренегата и взял его на абордаж. И вот они встретились лицом к лицу. Пси-Ворон вынул свой пистолет. Ренегат вытащил пистолет куда больших размеров. Это вывело Пси-Ворона из себя, и он достал из кармана свою монстроидальную пушку. Ренегат взмолился о пощаде. Но Пси-Ворон не ведал жалости — выстрел разнес несчастный корабль ренегата буквально в щепки. Но суперскафандр уцелел в пламени взрыва и упал на поверхность странной планеты. Нашей с вами планеты, которая, как известно, называется Земля. Червяк Джим тем временем выглянул из своего укрытия и, заметив, что ворона далеко, вылез погреться на солнышке. И в этот момент рядом с ним прямо с околоземной орбиты упал ультра-высокотехнологичный-неуничтожимый-супер-космический-киберскафандр.

Джим огляделся по сторонам и, не заметив ничего подозрительного, решил обследовать незнакомый предмет. Когда он из чистого любопытства залез в скафандр, с ним произошла молниеносная трансформация — обыкновенный червяк превратился в супергероя. Джим заметил прикрепленный к скафандру странный красный предмет. Он еще не знал, что это плазменный пистолет, пока он просто рассматривал его и играл с кнопками. А подлетевшая тем временем ворона с любопытством разглядывала свой завтрак. Джим навел на нее пистолет и нажал на кнопку. Ворона превратилась в живой факел.

Ну, а что же тем временем делал Пси-Ворон? Конечно же, он спустился на планету, чтобы отыскать столь ценную вещь. Заметив приближающегося Пси-Ворона, Джим спрятался за деревом. А тот тем временем вышел на связь с Королевой и сообщил ей, что искомый скафандр находится где-то рядом. И Джим принял решение добраться до Королевы раньше, чем до него доберется Пси-Ворон.

Полезные предметы

Plasma Power — заряд плазмы. Попросту говоря, патроны для плазменного пистолета. Выглядит это предмет в точности так же, как и сам плазменный пистолет.

Mega Plasma — сверхмощный заряд плазмы. Способен с первого попадания уничтожить подавляющее большинство разновидностей врагов. Единственный недостаток этого вида боеприпасов — их малочисленность. Выглядит как еще более крупный и еще более красный плазменный пистолет.

Homing Shels (небольшая ракета) — самонаводящиеся ракеты. Очень полезная вещь — в каком бы углу экрана ни находился враг — смерть найдет его повсюду.

Suit power (вращающийся атом) — энергия скафандра или, попросту говоря — здоровье нашего героя. Каждый такой атом прибавляет пять единиц здоровья.

SuperSuit Power (огромный багрово-красный вращающийся атом) — суперэнергия скафандра, сверхценный предмет! Он увеличивает запас здоровья до исходных 100 единиц, каким бы мизерным этот запас ни был до нахождения данного предмета.

Asteroid Shild (переливающийся синий шар) — астероидный щит. Этот предмет встречается лишь на уровне Andy Asteroid. Он позволит вам сделать встречи с астероидами безопасными для здоровья.

Atomic Acselerator (багровый сверкающий шар) — атомный акселератор. Также встречается лишь в астероидном тоннеле (Andy Asteroid). Еще более полезный предмет — позволяет на некоторое время стать абсолютно неуязвимым для столкновений с астероидами и, самое главное, резко увеличить скорость движения.

Fuel pods (синий шар) — еще один предмет, встречающийся исключительно на уровне Andy Asteroid. Предмет не просто ценный, а сверхценный — наберите пятьдесят таких предметов, и у вас будет еще один кредит — возможность продолжить игру с того места, на котором вы застряли, имея полный начальный запас жизней.

Extra Life (голова Джима) — еще одна дополнительная жизнь. Надо ли говорить, что такой предмет никогда не помешает. Единственный недосток этого предмета заключается в том, что карабкаться за ним приходится в очень труднодоступные места.

Меню

Настроить параметры игры вы сможете, наведя курсор на надпись File в верхней части окошка с игрой. Перед вами откроется главное меню игры.

New game — начать новую игру.

Propertis — настроечное меню игры. Здесь вы сможете настроить множество параметров игры.

Difficulty — настройте уровень сложности игры. От уровня сложности зависит и количество жизней, с которым вы начинаете игру, и количество кредитов, и число единиц здоровья, снимаемое с вас врагами за одну атаку. Перед вами всего три уровня сложности.

Easy — легкий.

Normal — нормальный, средний.

Dificult — тяжелый,это уровень сложности для настоящих профессионалов.

Поскольку игра отличается от родной телеприставочной (тоже не слишком-то легкой) версии чуть большей сложностью, уровень Easy — оптимальный уровень сложности для первого знакомства с игрой.

Jump — прыжок (по умолчанию С). Крайне важное действие для героя платформенных игр. Если вы хотите не только прыгнуть, но при этом еще и зацепиться, скажем, за край скалы, не забывайте удерживать также и клавиши → и ↑ (или ← и ↑, в зависимости от того, в каком направлении находится то, за что вы надумали зацепиться).

Fire — огонь из плазменного пистолета (по умолчанию А) . Пореже нажимайте на данную клавишу, когда в вашем распоряжении находится более мощное оружие, нежели этот пистолет. Да, не забывайте и о том, что запас обыкновенных боеприпасов тоже строго лимитирован.

Whip — удар головой (по умолчанию В). Вообще-то в реальной жизни не специалист вряд ли с ходу разберется, где у обыкновенного червяка голова, а где, простите, заднее место. Так что Джим представляет собой одну сплошную голову, и эту голову он может использовать как кнут, цепляться ею за крюки, уничтожать врагов. В дальнейшем, во избежание употребления таких странноватых фраз, как «Зацепитесь головой за крюк», мы будем именовать эту способность героя как «удар кнутом» (хотя это все-таки никакой не кнут, а именно голова).

✣ — Вверх, Вниз, Влево, Вправо (по умолчанию стоят стрелки) — клавиши, управляющие движением нашего героя.

Игровой экран

На экране вы видите не только происходящие в игре события, но и всю полезную информацию о нашем герое. Ее объем невелик — в пределах разумного минимума. В верхней части экрана находится информация о состоянии здоровья Джима и количестве имеющихся у него жизней.

Вращающийся атом и цифра рядом с ним — атомная энергия скафандра или, иначе говоря, здоровье Джима.

В начале игры запас здоровья равен 100 единицам. Конечно же, по мере того, как вы нарываетесь на многочисленных врагов и не менее многочисленные ловушки, этот показатель будет стремительно убывать, пока не исчезнет совсем.

Голова Джима и цифра рядом с ней — количество его жизней. Как мы уже говорили, число жизней, с которым вы начинаете игру, различается в зависимости от уровня сложности.

Красный плазменный пистолет Джима и цифра рядом с ним — количество боеприпасов к вышеназванному пистолету. В начале каждого уровня вам дается 1000 патронов. Конечно, их может быть и больше. Но сколько бы их ни было, расхо-

дуются они очень быстро — скорострельность плазменного пистолета невероятно высока. Но если число боеприпасов стало равно нулю — не отчаивайтесь, в скором времени боезапас автоматически возрастет до 100 патронов. Этого, конечно, мало, но все же лучше, чем ничего.
Если вы нашли какой-либо более мощный вид оружия, то изображение плазменного пистолета сменяется на изображение находки и количества боеприпасов к ней. На некоторых уровнях на игровом экране отображается совсем иная информация, но об этом мы подробно расскажем ниже.

Прохождение

1. New Jink City

Приключения червяка Джима начинаются в некоем городе Нью Джинк. Впрочем, городом это местечко назвать довольно-таки сложно — перед вами простирается нагромождение скал вперемешку с отвалами автомобильных шин и прочего мусора. Огромная помойка, одним словом. Хоть это и самый первый уровень, увеселительной прогулки по этой помойке не получится. Вас будут атаковать вороны (несмотря на то, что их легче расстреливать из пистолета, не забудьте, что головой-кнутом они убиваются с первого раза), а также существа, которых условно можно назвать псами. Это название весьма условное, поскольку они состоят из одних только острых клыков, но живут тем не менее в собачьих будках и лают вполне по-собачьи. Как правило, будки этих псин находятся под канатами, по которым вам предстоит карабкаться — начинайте расстреливать их раньше, чем они в вас вцепятся. Если вам предстоит карабкаться на скалу, а поверху бегает такая тварь — расстреливайте ее снизу. После своей гибели они оставляют пункты здоровья, которые могут прийтись как нельзя более кстати.
В самом начале уровня не забудьте сбить ударом кнута или выстрелом из пистолета холодильник, который упадет на ветку, а та, в свою очередь, вышвырнет на околоземную орбиту мирно пасущуюся корову.
На этом уровне вам впервые придется столкнуться с необходимостью цепляться кнутом в прыжке за висящие в воздухе крюки. Можете, конечно, не заниматься подобными акробатическими трюками, но тогда вам не удастся проникнуть во многочисленные тайники, и к тому же впоследствии, когда этот навык станет жизненно необходимым, вам придется начинать обучение с нуля. Внимательно осматривайте каждый уголок экрана. Если вы увидели, как где-то что-то блестит — значит, это крюк, за который можно ухватиться кнутом в прыжке. Прикиньте, куда с него можно прыгать, и смело прыгайте. Если с первой попытки у вас ничего не вышло, не машите рукой на это
занятие — усилия будут вознаграждены оружием, патронами, здоровьем, и даже дополнительными жизнями. Перемещаться по блокам, крепящимся к горизонтально натянутым веревкам, можно при помощи выстрелов из пистолета. Для этого стреляйте в сторону, противоположную движению — пистолет станет своеобразным реактивным двигателем.
Периодически встречающиеся унитазы — это на самом деле никакие не унитазы, а телепорты, они переместят вас на дополнительый уровень, про который мы расскажем чуть ниже.
Ну, а теперь самый важный вопрос — как бороться с боссами!?
Самый первый босс — это тварь, состоящая из лысых автомобильных покрышек и, судя по всему, из пустой бочки из-под бензина. Главное — изучите, как ведет себя эта тварь. Она то ездит взад-вперед по экрану, то начинает стрелять в вас наковальнями. Когда враг просто перемещается — стреляйте в него, а при его приближении просто перепрыгивайте, но будьте при этом предельно бдительны, главное — прыгнуть во-время. Экспериментальным путем найдите безопасную точку прыжка. Наковальни можно отбивать либо стрельбой из пистолета, либо ударами кнута.
Второй и последний на этом уровне босс — огромный тостый мужик, который ездит в кресле, подвешенном к канату, и периодически начинает блевать тухлой рыбой. Кроме того, сверху падает всякий мусор, который нужно отбивать выстрелами или кнутом — Джиму совсем не нравится, когда на него сверху летят различные тяжелые предметы. А вот с потоком тухлой рыбы справиться никак нельзя. Лучший способ избежать подобной неприятности — стоять точно под мужиком, в мертвой зоне обстрела. Помимо мусора сверху иногда будут сыпаться и тяжелые ящики — с их помощью вы сможете бороться с коварным противником. Ударами кнута вы должны сталкивать ящик на кнопку в правом углу экрана, которая зашвырнет его прямо в, как бы это помягче выразиться, задницу врага. Несколько ящиков — и с боссом будет покончено. Если вы успеете сами несколько раз подпрыгнуть на этой кнопке, вам, возможно, удастся попасть в тайничок, в котором припрятано здоровье, патроны и оружие.

Andy Asteroid (Бонусный уровень)

Бонусный уровень будет ждать вас после каждого обыкновенного уровня. Вам предстоит лететь по энергетическому тоннелю наперегонки с Пси-Вороной. Ваша задача достаточно проста — собирать два вида прозрачных шаров (подробнее см. раздел «Предметы»), уворачиваться от астероидов и не дать обогнать себя

Пси -Вороне. Вместо привычных символов в верхнем углу экрана (жизни, здоровье, боеприпасы) вы увидите совсем иные обозначения — количество собранных шаров и шкалу, на которой отмечается расстояние, пройденное вами и Пси-Вороной.
При помощи клавиши «Огонь» вы можете дать газу — разогнаться до весьма приличной скорости, при помощи клавиши «Удар Кнутом» вы сможете, наоборот, притормозить в местах, где разгоняться совсем ни к чему.
Огненно-красные шары помогут вам обрести временное бессмертие и возможность некоторое время мчаться вперед, не обращая внимания на зловредные астероиды. Хотя вы и не видите индикатора здоровья, не думайте, что столкновения с астероидами пройдут для вас безнаказанно — чем чаще вы напарываетесь на них, тем скорее вы расстанетесь с очередной жизнью.
Если вы пришли к финишу первым — добро пожаловать на очередной уровень. Если же Пси-Ворона оказалась проворней — вас ждет жаркая разборка с этим зловредным представителем семейства пернатых.
Вы оказываетесь на поверхности пустынной планеты, над которой одиноко парит Пси Ворона. Ладно бы просто парила — так нет, она еще и швыряется в вас тросточками, от которых не так-то просто увернуться, хотя можно и не уворачиваться, а отбивать их выстрелами из пистолета или ударами кнута.
Постарайтесь попасть в Пси-Ворону из пистолета и, когда она впадет в беспомощное состояние, как следует огрейте ее кнутом. Проделайте это с ней несколько раз, и можете смело отправляться на следующий уровень.

What a heck?

Далее путь червяка Джима лежит в весьма негостеприимный огненный мир — он насквозь пронизан багровыми отсветами от потоков раскаленной лавы. Вам предстоит скатываться вниз и, наоборот, карабкаться по наклонным извилистым каменным дорожкам, чем-то отдаленно напоминающим аттракцион «Американские горки». Это не говоря уже о том, что вам придется не только карабкаться, но прыгать, цепляясь за крюки, и просто перепрыгивать с платформы на платформу. Среди многочисленных опасностей, поджидающих вас на этом уровне, вам встретятся весьма своеобразные существа, напоминающие летучие черные простыни с огромными клыкастыми ртами — бороться с ними нужно в точности так же, как и с воронами. А вот деловитые мужики, напоминающие не то клерков, не то бухгалтеров, сжимающие в руках портфели с бумагами — противники уже посерьезней. Ни кнутом, ни пистолетом их, к сожалению, не прикончить. Хотя из плазменного оружия они убиваются с первого выстрела, поэтому перед встречей с подобными существами старайтесь не расходовать заряды этого супероружия. «Клерки», как правило, охраняют подъемные механизмы — те, что поднимают решетки, преграждающие вам путь. Бумаги, которыми набиты их портфели, — страшное оружие. Стоит «клерку» открыть портфель, и бумаги разлетаются по воздуху, нанося вам тяжелые ранения. Если у вас нет возможности убить зловредного бюрократа, взбирайтесь на возвышение с зубчатым колесом и ждите, пока враг не отойдет подальше. Потом спрыгивайте вниз и бейте по колесу кнутом в прыжке — двух-трех ударов более чем достаточно для того, чтобы решетка поднялась. После одной из таких решеток вас ждет сложный акробатический трюк — вы должны перепрыгнуть (используя в прыжке кнут) с одного крюка на другой, расположенный чуть дальше, чем обычно. Главное, правильно рассчитать дистанцию прыжка.
Когда вы впервые столкнетесь с огромными зелеными кристаллами, не удивляйтесь — это не деталь пейзажа, а средство передвижения или, если быть более точным, телепорт. На них следует прыгать сверху и удерживать любую клавишу, управляющую движением — ← или →, в противном случае вы свалитесь с кристалла. Ну, а если все получится — телепортируетесь на кристалл, расположенный в совершенно ином месте уровня. Первая попытка телепортироваться, скорее всего, окажется неудачной, но не отчаивайтесь — рано или поздно получится.
При помощи такого кристалла вы попадете на встречу с первым боссом на этом уровне. Вам будет противостоять ... огнедышащий снеговик. Сложность борьбы с ним заключается в том, что эта тварь постоянно исчезает и появляется в самых неожиданных местах. И возникнув из ниоткуда, выдыхает раскаленные сгустки плазмы. Ну, а вы находитесь не на ровной поверхности, а на трех, расположенных примерно на одинаковом уровне, каменных платформах. Угадать, на какой именно из трех платформ материализуется враг, невозможно.
Тактика борьбы со снеговиком проста — как только он возник, бейте его кнутом, тогда он не успеет выпустить сгустки плазмы перед тем, как в очередной раз исчезнуть. Несколько точных попаданий — и снеговик прекратит свое существование. А вы телепортируетсь в новый участок уровня, на это раз недалеко от конца.



В самом конце уровня вас ждет встреча с главным боссом этого негостеприимного места. Этим негодяем оказался кот по кличке Злой. Вы уже знакомы с ним — именно он взрывал бомбу, обрушившую на вас дождь каменных обломков. К тому же его силуэт постоянно маячит на заднем плане. Так что встреча не станет для вас полной неожиданностью.

Схватка делится на два этапа. На первом из них вы почти беззащитны — враги хитростью выманили Джима из суперскафандра, и теперь он снова самый обыкновенный червяк. Скафандр стоит на недоступной пока скале и призывно машет рукавом.

Но путь к нему преграждает зловредный кот, он всеми силами будет пытаться уничтожить вас, стреляя из огромной пушки. После каждого выстрела по земле будут пробегать волны пламени. Ваша задача — просто уцелеть. Для того, чтобы решить эту задачу с минимальнымми потерями — встаньте точно под тем участком скалы, на котором стоит кот. И не зевайте — подпрыгивайте, когда на вас надвигается волна пламени. После приблизительно десятка выстрелов кот прекратит стрелять, а скала опустится. И вы беспрепятственно сможете добежать до скафандра (надеюсь, вы не забудете в него запрыгнуть).

А вот пред вами финальный этап поединка. На экране появляется надпись: «Прикончи его». Крайне циничная надпись. Не совсем понятно, кому она адресована, вам или коту Злому. Кот будет атаковать вас, молниеносно набрасываясь из темноты. За секунду до атаки в темноте выспыхнут его глаза, ну а затем последует молниеносный, совершенно неуловимый взглядом прыжок, и если вы не успели позаботиться о защите, вы теряете 10 % здоровья. Ваша задача — успеть отбить атаку ударом кнута или выстрелом. Стоять неподвижно — далеко не самая лучшая тактика. Бегайте взад-вперед, вглядываясь в темноту, ежесекундно готовясь к нападению.

Кнутом вы сможете достать врага только если он находится очень близко, пистолет же даст вам возможность поражать противника на любом расстоянии в пределах экрана, поэтому лучше используйте пистолет.

После каждого удачного выстрела или щелчка кнутом вы сможете полюбоваться зрелищем машущей крылышками кошачьей души. Но не забывайте, что у вашего противника, как у истинной кошки, девять жизней, так что вам придется поразить вашего противника целых девять раз. Если вы сбились со счета, обратите внимание на то, что на каждой отлетающей душе указан ее порядковый номер.

Big Brutti

На этом уровне вам придется долго бродить вдоль нагромождения деревянных помостов с зияющими тут и там многочисленными проломами, над которыми вьются целые стаи металлических стрекоз. Эти последние, конечно, существа крайне неприятные — они так и норовят ужалить Джима, но уничтожить их огнем из пистолета или ударами кнута не составляет особого труда. Отнюдь не они представляют собой главную опасность на уровне — вас ждет неприятная встреча с огромными фиолетовыми жабами (жабами их вообще-то можно назвать только условно, это очень своебразные существа, только слегка напоминающие жаб). Убить их абсолютно невозможно, можете даже и не пытаться; зато они сами легко и непринужденно могут сожрать Джима (как несложно догадаться, при этом вы теряете одну жизнь). Но их совсем и не нужно уничтожать, ваша задача — заставить этих глупых тварей проламывать преграды на вашем пути или прыгать сверху на другой конец доски, на которой вы стоите (тогда вас подбросит высоко вверх).

Для того, чтобы заставить «жабу» делать полезную работу, нужно сначала подойти к ней почти вплотную, чтобы она вас заметила, после чего сломя голову мчаться в безопасное место. Если такого поблизости не наблюдается — дальнейший путь преграждает барьер, обратите внимание на деревянные поручни, за них можно ухватиться. Для этого необходимо подпрыгнуть и нажать клавишу ↑ — тогда Джим пригнется, а зловредная жаба промчится над ним.

Dawn the Tubes

Приключения Джима продолжаются глубоко под водой, в огромной подводной лаборатории, среди длинных пластиковых труб, связывающих между собой различные части подводного комплекса. Путешествие по трубам — не такое уж безопасное занятие, как это кажется на первый взгляд — подводный комплекс хорошо охраняется. Кроме того, вам придется освоить навыки вождения батискафа.

В тоннелях вам предстоит столкнуться с существами, отдаленно напоминающими водные мины, но уничтожить их не составляет никакого труда — прицельный выстрел или щелчок кнута, и все кончено. Куда большую угрозу представляют собой огромные черные накачанные коты — убить их попросту невозможно, зато их можно элементарно надуть.

Наверное, вы обратили внимание на небольшие сферические вздутия в трубах — там находятся

небольшие поручни, за которые вы можете ухватиться и переждать момент, когда под вами проходит зловредный кот. Вы уже выработали соответствующие навыки на предыдущем уровне, пока искали спасения от фиолетовых жаб — для того, чтобы уцелеть, вам предстоит подпрыгнуть, ухватиться за поручень и удерживать клавишу ↑, тогда кот просто пройдет под вами, не причинив никакого вреда. Коты ходят взад-вперед на четко заданное расстояние, и между зоной действия двух котов находится безопасное пространство, в котором вы сможете спокойно отсидеться. Не расслабляйтесь ни на секунду — ибо самое неприятное, что может случиться с вами на этом уровне — это попасть в лапы такого вот кота.

Его удар снимает сразу 20 % здоровья и к тому же отшвыривает вас далеко назад. Если в точке вашего приземления находится еще один кот, он поступит с вами столь же невежливым образом. Особенно обидно бывает пройти почти что до конца трубы и перед самым финишем отпустить на долю секунды клавишу ↑, неизбежно свалившись прямо на очередного кота — тогда коты будут передавать вас по цепочке к самому началу трубы. Котов, которые будут встречаться вам на открытом пространстве, нужно перепрыгивать (главное, как всегда, правильно рассчитать траекторию прыжка).

Кое-где на этом уровне вам придется прыгать по крюкам, чтобы достать полезные предметы, но уж этими-то навыками вы явно владеете в совершенстве.

Когда вы, преодолев первые тоннели, впервые натолкнетесь на рычаги-переключатели, не забудьте ударить по ним кнутом. Рычаги открывают клетки с морскими свинками. «А для чего мне нужны морские свинки?» — зададите вы вполне закономерный вопрос. Полезность этих животных вы сможете оценить, впервые столкнувшись с безобидными на вид существами, напоминающими фиолетовых мышек. Но, несмотря на свой крайне мирный вид, эти существа очень свирепы и, к тому же, неистребимы — откройте по ним огонь на поражение или попытайтесь отлупить их кнутом, и они будут жалобно пищать, но умирать и не подумают. Эти твари не дадут вам пройти сквозь очередные трубы — тактика, применимая к котам, в отношении этих существ абсолютно бесполезна. В отличие от котов, они никуда не движутся, и обойти их не удастся. Попасться в лапы этих существ — штука весьма неприятная. Они хватают Джима за ноги (вернее, за нижнюю часть скафандра) и начинают выколачивать им пыль из пола своей трубы. Единственный способ расправиться с этим видом врагов — использовать морскую свинку. Для этого нужно сначала ее оседлать (просто нажать на клавишу и прыгнуть, находясь в непосредственной близости), и морская свинка со своим седоком целеустремленно помчится вперед. Для эффективной расправы с врагами нажимайте во время этой бешеной скачки клавишу «Огонь» — тогда морская свинка будет пожирать этих существ, преграждающих вам путь.

А вот вы впервые добрались до батискафа. Если это действительно произошло в первый раз, перед вами встанет вопрос: «Что делать? Как рулить этой штукой?». Все предельно просто — клавишами, управляющими движением, вы выбираете направление дюз-водометов (попросту говоря — решаете, в какую сторону вам двигаться), при помощи клавиши «Огонь» вы разгоняетесь, при помощи клавиши «Прыжок», наоборот, подтормаживаете. Плавание в батискафе — вещь крайне опасная. Во-первых, запас воздуха внутри батискафа не слишком велик (тридцать секунд на уровне Easy — таймер, отсчитывающий время, в течение которого вы сможете спокойно дышать, появляется в верхнем углу экрана). Во-вторых, батискаф обладает большой инерцией и, даже если вы сбросили скрость, продолжает двигаться вперед, ударяясь о скалы. А подобные удары — для стеклянного купола батискафа вещь далеко не безболезненная. Такой купол — не более чем хрупкая скорлупка, плохо переносящая удары о камень. С каждым толчком он будет покрываться сетью трещин. Когда за этими трещинами не будет видно героя игры, знайте — конец уже близок, стекло вот-вот расколется вдребезги, и Джим захлебнется. Если вы будете двигаться с черепашьей скоростью, избегая ударов, вам явно не хватит воздуха. Если же, наоборот, вы сломя голову ломанетесь вперед — ударов не избежать. Единственный выход из этого положения — научиться мгновенно маневрировать, изменять направление движения. А сделать это будет не так-то просто.

Металлические трубки, напоминающие вентили насосов, и являются ни чем иным, как воздушными насосами — они позволят вам пополнить запас воздуха. Для этого нужно подплыть к такому насосу вплотную и ткнуться в него днищем батискафа, тогда таймер в верхнем углу экрана покажет исходное значение времени, в течение которого вы сможете спокойно дышать, ни о чем не заботясь.

Узнать конечную точку очередного путешествия на батискафе очень легко — она распознается по фонарям и металлическому колодцу.

Down the Tubes 2

На первый взгляд, этот уровень мало чем отличается от предыдущего. Но первое впечатление, как известно, бывает обманчиво — стоит вам добраться до батискафа, как вы поймете, в чем между ними различие. Если на первом подводном уровне путешествия внутри батискафа были не слишком продолжительными, то на втором вам

предстоит большую часть пути проделать внутри этого средсва предвижения. Для того, чтобы это увлекательное путешествие не закончилось трагически — не зубудьте подзарядиться воздухом у ближайшего насоса. Запас времени, в течение которого вы сможете дышать, возрастет с тридцати до девяноста девяти секунд. Если вам кажется, что такого количества времени более чем достаточно, вы глубоко ошибаетесь — на самом деле его просто в обрез. Поэтому старайтесь разогнаться на прямых участках подводных тоннелей, чтобы потом не спеша маневрировать на извилистых спусках, ведущих в глубину. На одном из ответвлений этого пути вы встретите небольшую пещеру с множеством полезных предметов, но заглядывайте туда только в том случае, если вы научились профессионально управлять батискафом. Если же вы еще не владеете этим искусством, лучше не отклоняться от намеченного маршрута.

Level 5

Нелегкая судьба заносит Джима в лабораторию безумного ученого — одного из приспешников Пси-Ворона. Гостеприимным местом эту лабораторию назвать сложно — какие только причудливые существа не ползают и не летают в просторах этого помещения! Вас ждут встречи и с летающими желудками, которые, если выстрелить в них, рассыпаются гроздьями кровожадных ползучих желудочно-кишечных паразитов, и с летающими глазами и существами, которые, увы, не поддаются описанию.

Будьте предельно осторожны, прыгая по электродам — подождите, пока между ними не проскочит смертоносный электрический разряд. Кишечники расстреливайте с предельно дальней дистанции, в противном случае под ноги Джиму посыплется излишне многочисленная ползучая пакость. Старайтесь выстрелами отогнать безумного ученого от рычагов, включающих устройство, генерирующее стаи летучих глаз — летучие глаза легко убиваются, но создают проблемы своей многочисленностью. Попав в железную клетку, готовьтесь отражать атаки агрессивных тварей, которые будут сыпаться на вас по металлическим желобам.

В течение довольно-таки продолжительного времени вам не придется снимать пальца с клавиши «Огонь», главное, вовремя успевать переключать направления огня, используя все варианты комбинаций клавиш, управляющих движением.

Путешествуя по лентам-транспортерам, обратите самое пристальное внимание на вентиляторы — намотавшись на лопасти вентилятора, Джим покидает скафандр и снова становится самым обыкновенным червяком. Вам придется приложить немало усилий для того, чтобы добраться до своего чудо-скафандра.

В конце уровня вас ждет встреча с боссом — тем самым безумным ученым. Он забирается внутрь уродливого механизма и бросается в пропасть. Вы кидаетесь следом за ним. Во время этого стремительного падения враг будет изо всех сил стараться закидать вас бомбами. От бомб следует уворачиваться, а врага нужно атаковать только в тот момент, когда он не швыряется бомбами. Телепорт в конце уровня — черно-красный шестигранник, выходом с уровня не является. Он вернет вас на исходную позицию.

Snot a problem

Какие только причудливые существа не встречаются Джиму в ходе его странствий! Вот и очередная приятная встреча — рады представить вам майора Мукоса. Мукос выглядит как омерзительный глазастый сгусток зеленоватой слизи, который спокойно перемещается по не менее зеленой не то нитке, не то веревке через узкий каньон. Вам тоже предстоит обвязаться веревкой и смело ринуться в этот каньон. Но запомните — помимо Мукоса здесь обитает еще одно существо, которое мы условно назовем Крокодилом. Оно, как и Мукос, окрашено в ядовито-зеленый цвет и живет на дне водоема того же цвета. Стоит вам оказаться в пределах досягаемости его пасти, как он вынырнет из воды и незамедлительно вас съест.

Для того, чтобы понять, как бороться с врагом на этом уровне, обратите внимание на индикаторы в левой и правой части экрана — они показывают вам степень прочности веревок, на которых висят противники: слева веревка Джима, справа — Мукоса. Как только веревка Мукоса перетрется, соперник упадет в зеленоватую жижу, если оборвется ваша веревка — с вами случится такая же неприятность. К тому же вы поставлены в заведомо неравное положение — на Мукоса крокодил реагирует, как на приятеля, и отнюдь не пытается съесть его или перекусить веревку. А вот Джима он почему-то не любит.

Для того, чтобы добиться цели и перетереть веревку противника, вам придется по ходу паде-



ния прижимать Мукоса к стенке ущелья — веревка трется о стены и становится все менее прочной, пока не оборвется совсем. Когда Мукос начинает вертеться и превращается в подобие слизистого веретена, будьте предельно бдительны — ни в коем случае к нему не приближайтесь, ибо в таком состоянии он легко способен перепилить вашу веревку. Замедлить падение в пропасть вы сможете при помощи клавиши «Прыжок», пнуть соперника ногой — при помощи клавиши «Огонь», ну а маневрировать при падении вам помогут клавиши, управляющие движением. Вам придется выдержать целых три раунда жаркой схватки с этим уродцем. Пройти это испытание с честью будет не так-то просто.

For Pete Sake

Вам предстоит провести симпатичного щенка по имени Пит по поверхности крайне негостеприимной планеты, к месту, в котором это маленькое беззащитное существо будет чувствовать себя в безопасности. В этом надежном месте он будет подвешен на крюк, и вы сможете сполна отыграться за перенесенные неудобства.

Вам предстоит в очередной раз убедиться в том, что внешность бывает крайне обманчивой — стоит щенку по вашему недосмотру упасть в пропасть, или попасть в еще более неприятную переделку, как он мгновенно преображается — перед вами уже не маленький симпатичный щеночек, шагающий такой смешной походкой, а огромная клыкастая псина, какой-то продукт бесконтрольного скрещивания бульдогов, ротвейлеров и питбультерьеров. Такая трансформация вашего подопечного не сулит Джиму ничего хорошего — бедняга будет избит и искусан. Как легко догадаться, подобное событие имеет неприятные последствия — вы потеряете изрядную часть здоровья.

Во избежание этих неприятностей освойте искусство спасения щенка — если это глупое создание шагает прямиком в пропасть, то заставить его совершить прыжок можно, ударив кнутом (на такое бесцеремонное обращение Пит не обижается, понимая, что все делается для его же блага). Над некоторыми пропастями вы должны попытаться опустить мосты. Кроме того, Питом так и норовят полакомиться хищные растения, которые вам придется расстреливать.

Вашу жизнь существенно осложнят метеоритные дожди, но метеориты также легко расстрелять, вот только патронов придется истратить весьма изрядное количество. И не забудьте, что от спасения щенка вас будут отвлекать еще и излишне многочисленные враги. К тому же в зияющие проломы в поверхности планеты, в которые так и норовит свалиться Пит, может упасть и Джим. Когда вы наткнетесь на два плаката, перед вами встанет выбор — либо отпустить Пита, вздохнув с облегчением, и отправиться на следующий уровень, либо продолжить маршрут. Если вы решили следовать дальше, будьте готовы к тому, что путь станет еще более тернистым, но зато он просто устлан полезными предметамитами.

Этот уровень ни на секунду не даст вам расслабиться.

Intesstinal Distress

Вам предстоит спуск по системе вертикальных тоннелей (колодцами их назвать сложно — слишком уж они извилисты). Чтобы не заблудиться в этом слегка мрачноватом мире, внимательно изучите схему. На ней отмечены все места, где вы можете разжиться полезными предметами. Все тоннели приводят к платформам, каждая из которых переместит вас на следующий (последний) уровень.

Buttwile

А вот, наконец, и логово Королевы (той самой, которая Жирная-Слизистая-Гноящаяся-Трясущаяся и все такое прочее). Угрюмое местечко, ничего не скажешь — на заднем плане зловещий мрак. На этом фоне тянутся утыканные шипами тоннели, с потолков которых свисают осиные ульи, а на полу периодически встречаются кровожадные крабы, не говоря уж о уродливых лягушках. С первого взгляда становится ясно — да, это конец пути, логово главного злодея, вернее, злодейки.

Отдаленно этот уровень напоминает предыдущий, только он простирается не в высоту, а в длину. Путь вам предстоит отнюдь не прямой — вскоре тоннели начинают разветвляться. Если вам хочется просто остаться в живых и увидеть, чем же заканчивается игра, — сворачивайте налево. Если же вам необходимо пополнить запас жизней и разжиться полезными предметами, правда, подвергаясь при этом множеству смертельных опасностей, — выбирайте правый тоннель.

Сама королева настолько огромна (больше всего она напоминает невероятно жирную гусеницу), что занимает весьма значительное (для персонажа игры) пространство уровня. Старайтесь бежать прямо ПО ней, а не прямо ПОД ней — находиться под такой тушей более чем небезопасно.

Осиные ульи лучше расстреливать издалека — согласитесь, лучше оперативно уничтожить 1 (один) улей, чем отстреливать потом целый рой зловредных пчел. Остальных врагов лучше уничтожать ударами кнута — выстрелы их валят не сразу, и пока вы стреляете, они вполне могут подойти вплотную. Для того, чтобы забираться на платформы в центре уровня, вам придется использовать, парные крюки — ну, а искусством цепляться кнутом за крюки вы явно давно уже владеете в совершенстве.

EARTHWORM JIM 2

ЗЕМЛЯНОЙ ЧЕРВЯК ДЖИМ 2

Приключения червяка Джима продолжаются.
Его снова ждет долгий путь по загадочным причудливым мирам, созданным буйной фантазией авторов игры. Новая встреча с полюбившимся героем была неизбежна — таковы законы рынка (если игра пользуется бешеной популярностью, то как же обойтись без второй части). Перед вами еще один шедевр. Причины этого успеха все те же: великолепная мультипликационная графика, богатое, порой слегка извращенное воображение авторов игры, неподражаемое чувство юмора.

1 игрок	Приключения	80% Рейтинг



Предыстория

Тем, кто еще не знаком с этой игрой, это описание порой может показаться полнейшим бредом:
Дожди из бабушек с зонтиками, цветы, превращающиеся в коров, бегающая дверь, ведущая на следующий уровень, катапульты, стреляющие толстыми мужиками — в игре царит очень своеобразная сюрреалистическая атмосфера. Кроме того, сплошь и рядом встречаются забавные пародии на другие игры.

Очередное немаловажное достоинство данной игры заключается в том, что одной только хорошей реакции для прохождения пути недостаточно, порой вам придется крепко поразмыслить, прежде чем найти выход из безнадежного на первый взгляд положения. Нет, вам не придется решать головоломки, раздумывать над тем, как использовать груды предметов, в конце концов перед вами ведь не «адвенчур», а платформенная игра, но тем не менее она не сводится к бездумному прыганью и не менее бездумной стрельбе.

Главное меню

Start Game — начать игру. Но не стоит сходу бросаться в нее, не заглянув предварительно в OPTIONS (Настроечное меню) и не создав для себя подходящие условия.

Options (Настроечное меню)

Config Control — расставить значения для управляющих клавиш.

Whip — Джим может применять свою голову в качестве хлыста, которым он способен расправляться с врагами или цепляться за крюки. При помощи данной клавиши вы сможете воспользоваться этой особенностью анатомического строения Джима.

Jump — прыжок, жизненно важное действие для героя любой платформенной игры. Если вам необходимо не только прыгнуть, но и за что-нибудь зацепиться, не забудьте после того, как вы прыгнули, удерживать клавиши «Вперед» или «Назад», в зависимости от того, куда вам необходимо прыгнуть) и «Вверх».

Fire — огонь на поражение. В этой игре вполне можно обойтись без предупредительных выстрелов в воздух, а сразу стрелять в упор либо из пистолета, либо из тех многочисленных видов оружия, что вы подберете по пути. Но одной только стрельбой не исчерпываются полезные действия, которые вы сможете совершать при помощи этой клавиши. Стоит вам нажать ее в прыжке, как Джим выпустит жгут зеленоватой слизи, который мы условно назовем липучкой. Благодаря липучке он может прицепиться к любой поверхности, покрытой такой же зеленоватой слизью. При помощи этого действия вам удастся проникать в тайники, перепрыгивать через пропасти, да и вообще всячески облегчать себе жизнь. Если вы падаете с большой высоты или совершаете длинный прыжок, также не забудьте нажать на клавишу «Огонь» — Джим выпустит парашют все из той же зеленоватой субстанции. Без применения парашюта вам будет никак не пройти последний уровень.

Weapon Cicle — возможность менять оружие. В отличие от первой части, где в ваших руках находился либо пистолет, либо то, что вы только что подобрали, здесь вы имеете право выбрать наиболее понравившийся ствол. Арсенал оружия, которым может обладать Джим, тоже существенно расширен (подробнее об оружии см. в разделе «Полезные предметы»). Если вы решили играть при помощи джойстика, вам предстоит еще откалибровать его, хлестая хлыстом четырех симпатичных свинок, расположенных в углах экрана.

Normal, Easy, Difficult — уровни сложности. Как всегда — нормальный, легкий, трудный. Уровни сложности отличаются друг от друга количеством жизней героя в начале игры и живучестью врагов. По умолчанию стоит Normal — средний уровень.

Password — пароли уровней. Если вы не прошли игру до конца, вам вовсе не обязательно будет начинать все сначала. Но пароли в этой игре не совсем обычные — это отнюдь не набор цифр и букв, а белые листы с картинками. Их вам предстоит найти на каждом уровне. Если вы отыскали их, то смело можете ненадолго выключить компьютер, отдохнуть, а потом продолжить с того уровня, на котором вы остановились.

Back To Menu — вернуться в главное меню.

Полезные предметы

Предметов на пути Джима попадается не слишком много, и почти все они являются полезными.

Синие шарики — условно назовем их «пункты здоровья», Каждый такой шарик увеличивает запас здоровья Джима на 5%.

Красный шарик — суперздоровье, этот предмет может излечить израненного Джима — он восстанавливает запас здоровья до 100%, вне зависимости от того, каков был этот показатель на момент нахождения шарика. Этот предмет можно выиграть на бонусных уровнях.

Бутерброд с червяками — суперсупер-здоровье. Этот предмет увеличивает запас здоровья Джима до астрономической цифры — 200%. Полезная штука, вот только встречается слишком редко.

Голова Джима — одна дополнительная жизнь. В начале игры встречается на удивление часто, кроме того, этот предмет можно выиграть на бонусных уровнях.

Банка с червяками — кредит. Если у вас кончились все жизни, вы сможете продолжить игру с того уровня, на котором застряли, и с тем начальным запасом жизней, что положен вам на выбранном уровне сложности (на Easy, например, пять жизней). Надо ли говорить, что этот предмет встречается не так часто, как хотелось бы.

Фрагменты пароля — о том, что это такое, как оно выглядит и почему так важно его найти, мы уже говорили выше.

Патрон — увеличивает боезапас к обычному пистолету Джима. Есть уровни, где валяются целые залежи этих патронов — и боекомплект может достичь просто астрономической величины. Как и в первой части, если вы умудрились израсходовать все патроны (честно говоря, сделать это достаточно сложно, разве что просто стоять и стрелять, никуда не целясь), их запас в скором времени увеличится до ста штук.

Оружие — арсенал Джима, в сравнению с первой частью, заметно обогатился. Джим теперь вооружен до зубов — есть оружие трехствольное, есть оружие, стреляющее самонаводящимися домиками, есть особое, от выстрела из которого весь экран заволакивает белесым пламенем (очевидно, пародия на BFG из DOOM), но есть и такое, которое стреляет мыльными пузырями, абсолютно безвредными для кого бы то ни было. Одним словом, чего только нет. Но запомните — стоит вам погибнуть, и вы потеряете весь собранный вами арсенал и снова останетесь с одним только пистолетом.

Помимо вышеперечисленных, на некоторых уровнях встречаются уникальные предметы, которых не найдешь на других уровнях. Они нужны только на данном уровне — так сказать, штучный товар. Об этих редких предметах мы расскажем в описании.

Игровой Экран

Всю интересующую вас информацию о герое вы сможете увидеть на экране. Как всегда, в пределах разумного минимума. Из верхней части экрана вы сумеете почерпнутьсведения о том, сколько у Джима жизней, и каков его запас здоровья: Физиономия Джима и цифра возле нее — количество жизней.

Синие шарики и цифра, расположенная рядом, — запас здоровья.

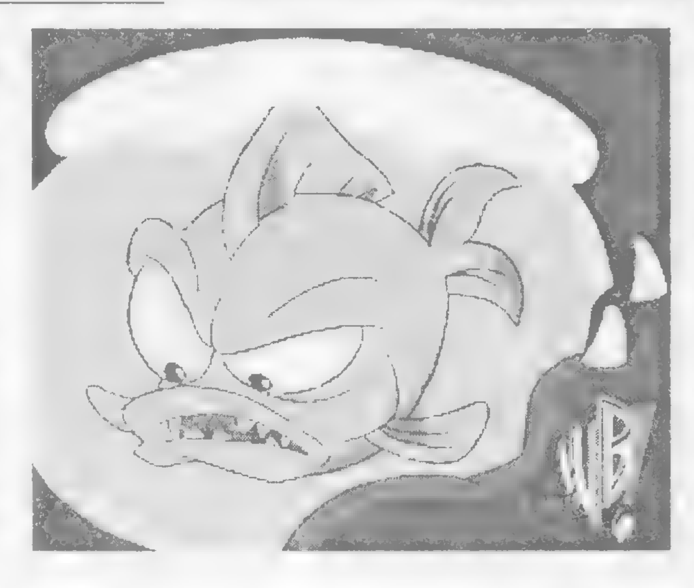
Из нижней части экрана вы можете узнать о том, какое оружие в данный момент вы держите в руках и сколько к этому оружию боеприпасов.

Иногда на экране будет появвляться дополнительная информация, но об этих довольно-таки редких случаях мы расскажем в соответствующих местах описания.

Прохождение

Anyting By Tingerines

Самый первый и самый легкий уровень. Для того, чтобы спокойно пройти через водоем с обитающим в нем страшным существом, которое так и норовит съездить Джиму по физиономии, используйте свинок, сидящих в загоне. Сделать это довольно просто — подойдите к ним вплотную и нажмите клавишу «Вниз» — Джим возьмет свинку на руки. Затем донесите свинку до небольшого аквариума, стоящего в воде, и заткните его свинкой (для того, чтобы отпустить свинку, снова нажмите клавишу «Вниз»). Подобным же образом при помощи клавиши «Вниз» можно пользоваться и всеми остальными предметами и существами, которых вы встретите в этой игре. Использовать свинок вам придется и еще один раз, в конце уровня, для того, чтобы их весом уравновесить гирю, затыкающую дырку в земле — через это отверстие вы сможете пройти дальше. Разобраться, что делать в доме, где вы поднимаетесь на кресле по длинной лестнице, совсем несложно — вам, конечно, не нравятся бабушки с зонтиками, сыплющиеся сверху. Сев вам на колени, эти престарелые дамы начинают усердно бить вас зонтиком по голове, вы теряете здоровье, да и к тому же оказываетесь в самой нижней точке лестницы. Чтобы избежать подобного развития событий, нажимайте в нужный момент клавиши «Влево» и «Вправо» — и Джим будет либо ускорять свое движение, либо, наоборот, замедлять, что и поможет избежать неприятных встреч. С первого раза вы, возможно, лестницу и не одолеете, но запомните, когда появляется та или иная старушка, и в нужный момент научитесь нажимать нужную клавишу. В конце уровня вы сможете полюбоваться небольшим забавным роликом, повествующим о поединке



Джима и маленькой аквариумной рыбки. Джим, как ни странно, победил (явная пародия на Mortal Kombat).

Granny Hair

Бонусный уровень, представляющий собой все ту же уже знакомую нам лестницу с падающими старушками. На самом верху лестницы находится дополнительная жизнь. Достать ее можно, прыгнув с лестничной площадки.

Puppy Love

Крайне своеобразный уровень, вдобавок состоящий из нескольких частеи — другими словами, проходя определенное число обычных уровней, вы снова будете оказываться здесь. Перед вами два деревянных домика на фоне затянутого грозовыми тучами неба. В одном домике находится Пси-ворона, а на крыше другого — симпатичный песик. Джиму предстоит принять самое активное участие в выяснении отношений между этими двумя героями. Пси-Ворона будет кидать пригоршни щенков, ну а Джим, бегая внизу с огромной не то подушкой, не то тюфяком, должен ловить их, стараясь сделать так, чтобы они попали в руки песика. Если вы видите, что какой-то из щенков неминуемо должен упасть на землю и разбиться, можете нажать на «Прыжок», и тогда Джим, возможно, успеет прыгнуть и спасти несчастного.Обратите самое пристальное внимание на символ в левом углу экрана — мордочку щенка и цифру 4 (на других уровнях сложности эта цифра, естественно, больше) рядом с ней — этот индикатор означает, что вы можете позволить себе не спасти только четырех щенков. В противном случае вы убедитесь, что внешность бывает обманчивой — симпатичный песик превратится в гигантскую псину невероятных размеров, чемто напоминающую бульдога-мутанта, заболевшего бешенством. Если такой монстр приснится, главное вовремя проснуться.

Понажимайте в момент превращения песика на паузу, и вы по достоинству оцените плоды больного воображения мультипликаторов. Джим хоть и супергерой, но даже они бессильны против супермонстров. Помимо щенков, Пси-ворона будет кидать фрагменты пароля и бомбы. Бомбы

нужно ловить в первую очередь. Если перед вами стоит выбор, кого спасать — сразу четырех щенков или бомбу, смело выбирайте именно бомбу. Если вы ее провороните, то она, конечно же, взорвется, и весьма основательно вас поранит. А попав в руки песика, бомба станет грозным оружием — он зашвырнет ее прямо в Пси-ворону. Как только первая бомба попала по назначению, вы выигрываете первый раунд этого своеобразного поединка. Если вы ни разу не вызвали гнева песика, то первый раунд окажется и последним — вы сразу побеждаете. Но если победа не далась вам с первого раза, не огорчайтесь — больше трех раундов все равно не будет.

Now Jim Give Salamander

Вас ждет психоделическое путешествие по некоему гибриду гигантского желудка, жилого дома и пинбольного игрового автомата. Джим, помимо своего знаменитого суперскафандра, одет еще и в громоздкий защитный костюм, чем-то напоминающий спальный мешок. Перемещаться он может в любом направлении, как бы очень медленно и неуклюже летая.

С первых секунд пребывания на этом уровне вам сразу же станет ясно, что ваша главная задача — не приближаться к стенкам тоннелей (судя по всему, кишек), а также пореже натыкаться на различные детали пинбольных автоматов, которые швыряют вас на эти самые стенки. Перемещаться вверх-вниз вы сможете, нажимая и отпуская клавишу «Прыжок», а двигаться по горизонтали — при помощи соответствующих стрелок. Не забывайте, что вы способны не только двигаться, но и стрелять. По дороге собирайте не только фрагменты пароля (найти их все будет не так-то просто — путь перед вами отнюдь не прямой, он постоянно ветвится) и пункты здоровья, но и коричневых червяков, которые пригодятся вам на бонусном уровне. Ну, а сам бонусный уровень, ждущий вас в конце, представляет собой подобие телешоу, на котором вам будут задавать различные дурацкие вопросы (например, «Какого цвета красный пистолет Джима?», варианты ответа — синий, желтый, зеленый). Сколько вы собрали червяков, столько будет и попыток. Каждый правильный ответ приносит вам что-нибудь полезное — полное здоровье, жизнь или кредит.

Flying King

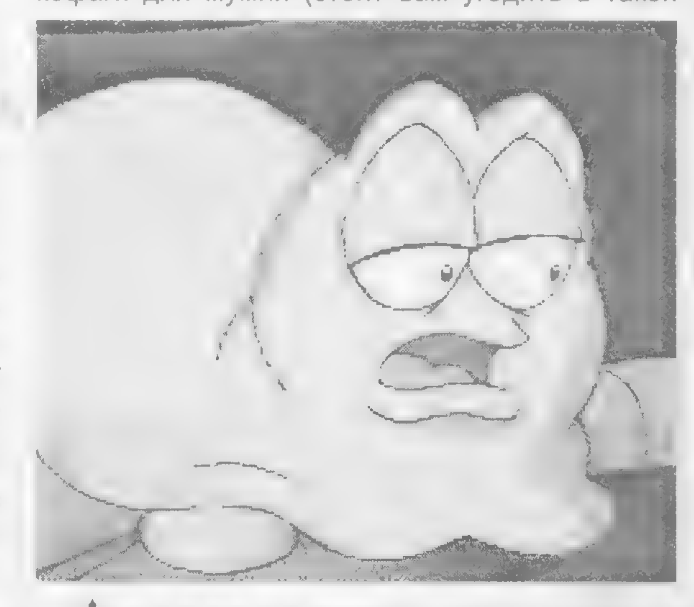
Теперь вам придется немного полетать над живописной местностью, плавно переходящей в море зеленоватой слизи. Тип графики на этом уровне — типичная изометрия — вид сверху и немного сбоку. Вы заметили на земле катапульты? Вы думаете, они будут стрелять в вас камнями или чем-либо подобным? Как бы не так — они стреляют толстыми мужиками, которые начнут хватать вас за ноги и всячески препятствовать дальнейшему полету. А вот корабли, плавающие в море, станут стрелять уже самыми обычными ядрами. А сгустки слизи будут стрелять в вас зеленоватыми брызгами. Катапульты и корабли легко расстрелять из имеющегося у вас оружия, к тому же на катапульты можно выстрелами обрушить огромные камни.

Так что полет будет проходить в не слишком-то благоприятных условиях. Если вы наткнетесь на ракеты в правом или левом углу экрана, вы проделаете солидный кусок пути с сумасшедшей скоростью (верхние ракеты унесут вас вперед, нижние — назад). Но если вы думаете, что ваша задача — просто долететь до конца уровня и попытаться убить огромное слизистое существо, поджидающее вас там, вы глубоко заблуждаетесь. Нет, ваша задача отбуксировать прямиком к этому слизняку бомбу, подвешенную к воздушному шару. Если вы по каким-то причинам потеряли воздушный шар, не отчаивайтесь — никуда он без вас не улетит. Стрелять в бомбу, естественно, не рекомендуется — во-первых, она взорвется, и у вас будут проблемы со здоровьем, а во-вторых, придется лететь в начало уровня за новой бомбой.

Но если бомба дошла до адресата — зеленого слизняка, то взрыв превзойдет все разумные ожидания — экран попросту заволакивает белым пламенем. Слизняк повержен, а вас ждет следующий уровень.

Ubberrly Abducted

Как вы относитесь к коровам? Положительно? Не исключено, что после этого уровня вы их попросту возненавидите, перестанете употреблять молочные продукты, а от рекламы «Милки Уэй» вас будет просто тошнить. Для того, чтобы пройти дальше, вам будет нужно искать коров, вернее, если так можно выразиться, «коровьи цветы» — цветы, которые, распускаясь, превращаются в коров, и тащить буренок к ближайшему коровнику. Надоенное молоко будет литься в ведро, ну а ведро, опускаясь под весом молока, будет поднимать решетку, преграждающую вам путь. «Ну и чего же тут сложного?» — спросите вы, — «нашел корову, нажал клавишу «Вниз», взял ее на руки и отнес прямиком в коровник». Найти первую корову и отнести ее в первый коровник действительно просто. Но вот во второй коровник придется тащить уже три коровы. Причем путь вам будут преграждать электрические стулья и саркофаги для мумий (стоит вам угодить в такой





саркофаг, и в вас вонзятся кинжалы, мечи и прочие колюще-режущие предметы). К тому же некоторые каменные уступы имеют неприятную привычку опрокидываться, если вы простоите на них дольше одной секунды.

Но электрических стульев и саркофагов при желании легко избежать, а вот летающие тарелки, напоминающие по форме коровьи лепешки и раскрашенные в точности так же, как и коровы, отличаются большой назойливостью. Герою игры они ощутимого вреда не наносят, но вам они нервы попортят изрядно — стоит на мгновение оставить корову без присмотра, как летающие тарелки тут как тут — выхватят буренку у вас прямо из-под носа. Подбить их, судя по всему, нельзя (теоретически они, возможно, и уничтожаются, но лишь с помощью как минимум нескольких тысяч патронов к пистолету), но отогнать стрельбой в упор — вполне реально. А выстрелы из более мощного оружия, нежели пистолет, отваживают тарелки очень надолго.

Начиная с третьего коровника, коровы превращаются во взрывные устройства — из головы у них торчит тлеющий бикфордов шнур. Ну а в левом углу экрана появляются цифры обратного отсчета — секунды, оставшиеся до взрыва. Сразу предупреждаем, что взрыв будет страшный — он уничтожит практически весь уровень, и где бы вы ни находились, все равно достанет, и одной жизнью у вас будет меньше.

Взрывоопасных буренок надо окунуть в ванну, но если вы почему-либо не успеваете этого сделать, лучше дайте упереть корову летающей тарелке. Перед самым последним коровником вы наткнетесь на небольшую пропасть, на краю которой стоит пушка. Запихните корову в пушку, и точный выстрел отправит ее прямиком к коровнику, а сами, используя присоску (Джимом пушка стрелять не будет), отправляйтесь следом за буренкой. Пока корова не займет свое место в стойле, следующий коровий цветок не распустится.

Inflated Head

Еще один психоделический уровень — Джим при помощи насоса надувает свою голову и отправляется в полет. Но, как уже легко догадаться, в полной мере насладиться ощущениями полета отважному червяку не дадут. Джиму предстоит лететь по извилистым тоннелям, стены которых усеяны лампочками (к ним лучше не приближаться), из раскрытых пастей монстров зловредные мыши-мутанты будут плеваться из трубочек (попадание в надутую голову — и вам предстоит долгое падение вниз), его будут атаковать мышки, использующие хвостики в качестве пропеллера (стоит вам изучить их повадки, и они перестанут представлять для вас проблему — пропустите их на взлете, прикиньте, в каком направлении они будут пикировать, и не спеша увернитесь — вот и все). По дороге не забудьте собирать червяков, уже знакомых вам по уровню-желудку, они пригодятся на бонусном уровне в конце. Нажимая на клавишу «Прыжок», вы можете сдувать и накачивать обратно голову Джима, это позволит вам не только перемещаться влево-вправо походу полета, но и менять высоту.

Главная опасность в полете — угодить в угол и застрять там, ситуация просто безвыходная, вам останется только выйти из игры (клавиша Esc или, по желанию, Ctrl, Alt, Del) и начать все заново.

Hammer Head

Перед вами бонусный уровень — вы окажетесь здесь, добравшись до самого верха. Он, как всегда, весьма оригинален — перед вами аттракцион, который, если я не ошибаюсь, называется «силомер» — вы с размаха бьете молотом по специальной площадке, и по столбу с делениями взлетает вверх планка. Над столбом силомера проплывает длинная череда крайне полезных предметов, и вы должны, нанося вовремя удары, стараться сбить их. Попыток в вашем распоряжении столько, сколько вы собрали червяков.

ISSO 990

Этот уровень условно можно назвать бюрократическим — развалы бумаг, печки для их сжигания, прыгающие шкафы картотек, бумажные листы, проплывающие на заднем плане — одним словом, бумага, бумага и еще раз бумага. Для того, чтобы проникнуть в бумагопроводы (термин весьма условный — это устройство ни на что не похоже, но увидев его, вы сразу поймете, что это именно оно), которые перебросят вас в следующую часть уровня, используйте катающиеся круглые клетки с мышами. Возьмите клетку (надеюсь, вы не забыли, что в этой игре все предметы берутся при помощи клавиши «Вниз») и отнесите ее к круглому отверстию, после чего смело прыгайте в нагромождение вращающихся деталей. Путь Джима по бумагопроводу сопровождается целой симфонией устрашающих звуков, но, судя по всему, он переносит путешествие без особого вреда для себя.

Опасайтесь прыгающих шкафов — как только шкаф застыл на месте, приглашающе выдвинув один из ящиков, не теряя ни секунды вскакивайте на ящик и перепрыгивайте через шкаф. Ну, а движущемуся шкафу лучше не попадаться на пути — потеряете много здоровья, а если шкаф зажмет вас в угол — потеряете всю жизнь целиком. Для того, чтобы шкаф остановился и открыл

ящик, несколько раз быстро нажмите клавишу «Вперед» или «Назад» — Джим поднимет ворох бумаг, для которых шкаф и откроет свой ящик. Прежде чем прыгнуть на печку для сжигания бумаг, не забудьте ее выключить. Ну, а толстые полуобнаженные мужики, купающиеся в бумагах, убиваются лишь из мощных видов оружия, а выстрел из обычного пистолета заставляет их зарыться обратно в бумаги.

Door Chase

Еще один небольшой, но крайне сюрреалистический уровень. Выйти с него не сложно, нужно только поймать дверь, которая изо всех сил будет пытаться от вас удрать (да, такому сюжетному навороту позавидовал бы и Льис Кэррол). Кроме того, по уровню постоянно носится туда-сюда один из до боли знакомых шкафов для бумаг. Если вы подумаете, что шкаф — это босс, и будете упорно его расстреливать, то зря израсходуете все боеприпасы, если будете гоняться за дверью, тоже ничего не добьетесь — она все равно убежит. Дверь нужно остановить. Но как? Все очень просто — при помощи другого шкафа, который стоит неподвижно в левом углу этого небольшого уровня. Шкаф отличается огромными размерами, кроме того, из него торчит не менее внушительная голая волосатая нога. Поднимите шкаф и поставьте его на пути бегающей двери, взгромоздив шкаф на балкон, сами забегите с противоположной стороны.

Level Ate

Добро пожаловать в царство кулинарии! Горы ветчины, отвалы яичницы, леса вилок с нанизанными на них фрикадельками, залежи бутербродов, ряды газовых плит, летающие по воздуху солонки — ни в коем случае не начинайте проходить этот уровень натощак. Ваша задача — просто неутомимо бежать вперед, ни на что не отвлекаясь. Солонки легко унитожаются при помощи самонаводящегося оружия.

Перед тем как прыгнуть на газовую плиту, не забудьте ее выключить — здоровье Джима вообще-то восстановить легче, чем ваши нервные клетки. Если плиту выключить невозможно (по причине отсутствия выключателя), разбивайте выстрелами яйца, висящие над плитами — бег по яичнице не так вреден для здоровья. Постарайтесь также не проваливаться между плит — это приведет к безвременной гибели Джима.

Flyimin Yaiwn –

Вас ждет один жаркий поединок с куском не то пиццы, не то еще чего-то съестного. Условно назовем его «огненной жрачкой». Этот аккуратно вырезанный ломтик, летающий на тарелке, способен создать вам весьма серьезные проблемы. Ареной поединка станет коробка из-под пиццы. Как и при встрече с любыми другими боссами в любой аркадной игре, залог успеха — это изучение тактики противника. Это ведь не живой противник, а жестко запрограммированный персонаж игры, и по-другому вести себя он не будет. Тактика «огненной жрачки» проста до крайности — некоторое время она летает над вами, а потом пытается пришибить вас тарелкой. После серии подобных попыток она приземляется неподалеку от вас и выдыхает струю испепеляющего пламени. Ваша контртактика должна быть не менее простой — от тарелки следует уворачиваться (предугадать, куда шлепнется тарелка, несложно). Ну, а как только враг приземлился, стреляйте первым, не давая противнику выдохнуть струю смертоносного пламени.

Очень приблизит окончательную победу и стрельба из самонаводящегося оружия по «огненной жрачке», когда она находится в воздухе. Но если самонаводящегося оружия у вас нет, вы и при помощи обычнейшего пистолета прекрасно справитесь с противником, возможно, даже не потеряв ни одного процента здоровья.

See Jim Run, Run Jim Run

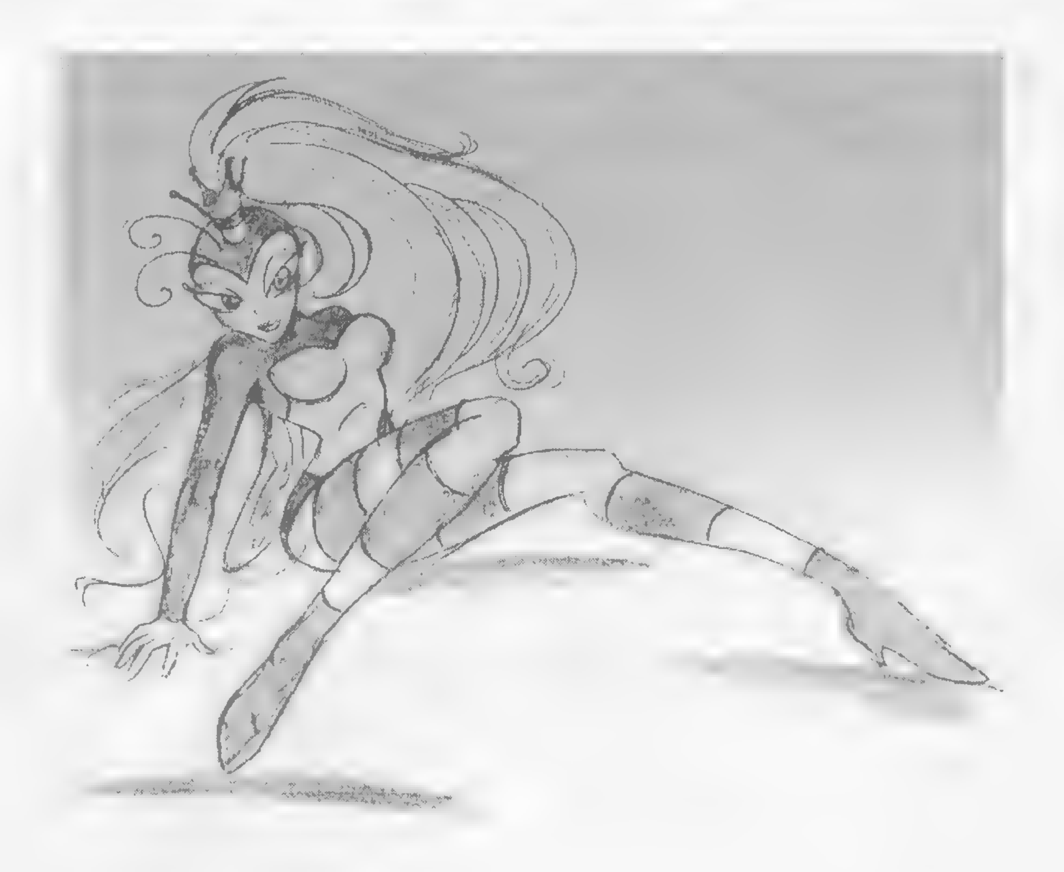
Ну вот, наконец-то вы добрались до последнего уровня. Если вы думаете, что вас ожидает традиционный для всех аркад поединок с главным злодеем (а в этой игре таковым является Пси-Ворона), то вы глубоко ошибаетесь. Вам придется не драться с Пси-Вороной, а бежать с ней наперегонки к трону Принцессы. Так что — «На старт, внимание, марш!».

Бежать вам придется на фоне некоего психоделического индустриального пейзажа, описывать который бессмысленно — сами все увидите. Главное достоинство вашего противника — способность перелетать через преграды, главный недостаток, облегчающий вашу задачу — не слишком-то большая скорость бега. Если это состязание проходило бы на менее пересеченной местности, у Пси-Вороны не было бы никаких шансов. Обогнать соперника несложно, преодолевать встающие на пути препятствия — гораздо сложнее. Вам постоянно будет грозить опасность свалиться в бездну.

Для вас предназначены лестницы и переходы, окрашенные в белый цвет (Вращающиеся спицы), а имеющие нездоровый зеленоватый оттенок — для Пси-вороны. Если хотите, вы вправе проверить это опытным путем, но увлекаться



экспериментами не рекомендуем — у Джима может существенно сократиться количество жизней.
Вращающиеся спицы уничтожайте при помощи пистолета, но их совсем не обязательно расстреливать, если они вращаются по ходу движения — подобное устройство швырнет вас далеко вперед. Правда, при этом вы потеряете 5% здоровья, но в этом нет ничего страшного — его легко восстановить. Все остальные препятствия, преграждающие вам путь, также пытайтесь устранить при помощи пистолета. К ездящим по потолку электромагнитам можно прицепиться, используя липучку — на этом уровне есть места, которые возможно преодолеть лишь с помощью таких устройств. Падающая в некоторых местах с потолка буква J даст вам возможность совершить сверхдлинный прыжок.
Незадолго до конца уровня у вас возникнет небольшая проблема — вам предстоит прыжок на очень длинную дистанцию. Если прыгать даже с самого края пропасти, то все равно для того, чтобы долететь до цели, требуется уж очень благоприятное стечение обстоятельств (у нас это несколько раз получалось). Скорее всего, раз за разом ваши попытки будут оканчиваться сокрушительной неудачей. Выход из положения прост: прыгая, не забудьте использовать парашют (клавиша «Огонь» в прыжке) — тогда вы благополучно приземлитесь на противоположном краю пропасти. Пробежав между прыгающих стальных шаров, прицепитесь липучкой к магниту и снова используйте парашют.
Ну, а теперь главный вопрос — почему же так важно обогнать Пси-Ворону? Чем это для вас чревато? Ответ однозначен — неприятностями. Вырвавшийся вперед враг получает возможность несколько раз перекрыть вам дорогу и обрушить на вас тяжелые стальные шары. Если вас угораздило попасть в такую вот переделку — не мечитесь судорожно из стороны в сторону, а прикиньте траекторию движения шаров и попытайтесь хотя бы методом проб и ошибок найти безопасную точку. Избежать потери здоровья вам не удастся, но, во всяком случае, вы останетесь целы. Если соперник первым добежит до трона Принцессы, он опустит рубильник и подаст на пол высокое напряжение — несчастный Джим просто зажарится. Ну, а если первым прибежит Джим — на противника упадет ... такси и раздавит его в лепешку. А вам останется только посмотреть финальную заставку, а также получить информацию о том, кто трудился над созданием игры.
Теперь вам придется либо проходить игру заново на более забористом уровне сложности, либо с нетерпением ждать новых игр, посвященных приключениям знаменитого суперчервяка.



ECCO THE DOLFIN

ДЕЛЬФИН ЭККО

Ecco The Dolphin — не просто популярная игра, не просто хит, и даже не просто суперхит, а культовая игра. Приключения молодого дельфина Экко заставили забыть обо всем миллионы геймеров во всех уголках планеты. Графическое оформление выжимает из приставки все, на что она способна, благодаря ему вы с головой погружаетесь в морские пучины, где происходит действие этой игры.

1 игрок | **Приключения** | 80% Рейтинг



Полное прохождение

Жизнь была одним большим приключением для Экко, молодого дельфина. Океан казался бесконечным. На огромной скорости, разбивая волны, Экко выпрыгивал в воздух — почти летал! Затем он, сделав глубокий вдох, нырял в синюю глубину, где кораллы и раковины покрывали морское дно.

Конечно, Экко знал, что дельфины не могут дышать под водой. Рыбы и кораллы оставались под поверхностью моря, но дельфинам был нужен воздух. Это было самой настоящей загадкой, и Экко хотел узнать ответ на нее.

Океан полон песен. Среди них были простые, Экко знал их еще с рождения. Они служили для обращения к дельфинам и другим поющим подводного мира. Были и новые песни, на изучение которых требовалось время. Они могли открывать раковины и отпугивать врагов, снующих около залива дельфинов. В конце концов, были песни просто о том, как хорошо жить и быть свободным! Песни дельфинов рассказывали и о жалящих медузах, о сильных течениях и каменных стенах, что запирают поющих глубоко под водой. Но лучше всех была гордая, мощная песня о косяках рыб, заполняющих океан, и подводных пещерах, заполненных воздухом, где дельфины могли дышать.

На голове Экко сияют пять светлых меток. Ни у кого больше нет таких серебряных пятен. Когда воздух темнеет, дельфины поют о том, что отметины Экко — то же, что и пять мерцающих точек высоко в небе. Песня рассказывает, что Экко — особенный, избранный океана. А может быть, метки просто для красоты, как полоски у некоторых рыб.

Море изобилует не только рыбой и кораллами, но и опасностями. Многие вещи могут ранить Экко, тогда он теряет силу. Когда у него здоровье закончится, вам придется начать с начала уровня или с последнего пройденного барьерного кристалла. Чтобы этого не произошло, держите здоровье на максимуме. Атакуйте косяки маленьких рыбок для еды и восстановления сил.

Находите целительные раковины, обращайтесь к ним, используя сонар. Тогда раковина выпустит пузырек воздуха, который придаст Экко сил.

Плавая в море, не забывайте, что Экко не рыба, и ему иногда надо дышать. Дельфины могут заныривать в самые глубокие уголки океана, но им всегда надо быть недалеко от воздуха. Иначе, когда воздух кончится, вам опять-таки придется продолжить с начала уровня или барьерного кристалла. Дышать можно двумя способами:

• Выпрыгнуть из воды на свежий воздух или в воздушный карман в пещере. Тогда восстановится весь запас воздуха, и притом немедленно.

• Высунуть нос из воды там, где нельзя выпрыгнуть, либо поплавать около поднимающихся пузырьков. Так можно набрать воздуха полные легкие, но за некоторое время.

Но Экко вовсе не беззащитен. Он может атаковать своих врагов. Когда вы нажимаете на клавишу атаки, Экко совершает рывок вперед с высокой скоростью, но на небольшое расстояние. Так он может ударить врага или сломать препятствие.

Когда же вы нажимаете на клавишу сонара, Экко поет в направлении своего взгляда. Эхо песни принесет информацию об окружении дельфина (см. эхолокация).

В дальнейшем Экко получит способность атаковать врагов на расстоянии. Для этого надо сначала нажать клавишу атаки, а потом быстро — клавишу сонара.

Используйте песни дельфинов, чтобы выжить во время долгого путешествия. При помощи сонара пойте живущим в море, остальным поющим и раковинам, кристаллам и вообще всему непонятному. Научитесь слушать свои песни, ведь они несут различную информацию. При помощи песен можно:

- Обращаться к другим поющим, и они ответят своей песней. Так можно получить подсказку или попросить о помощи.
- Отпугнуть врагов и убрать барьерный кристалл, если нужная песня известна.
- Получить новые песни, особую силу и информацию от кристаллов, разбросанных в морских лабиринтах.

Песня, возвращающаяся назад, приносит информацию о том, что находится далеко впереди. Это называется эхолокацией. Когда клавиша сонара удерживается нажатой, песня проходит сквозь течения и пещеры и отражается к Экко, неся карту его окружения. Она показывает:

- Расположение Экко и проходы через скалы.
- Затаившихся врагов и опасные объекты (оранжевые круги).
- Кристаллы и другие интересные вещи.
- Косяки рыб и воздушные карманы (пузыри).
- Барьеры, подвижные камни и ракушки (оранжевые квадраты).

Привыкайте пользоваться эхолокацией. Зондируйте уровень по всем направлениям, чтобы получить наиболее полное представление о нем.

Если вы не можете найти то, что вам очень нужно (воздух или путь к спасению) в одном направлении, попробуйте другое — искомое может быть очень близко.

Находите целительные раковины, обращайтесь к ним, используя сонар. Тогда раковина выпустит пузырек воздуха, который придаст Экко сил.

Home Bay. Родной залив

Легко и беззаботно жить дельфинам в теплых водах родного залива Экко. Только играй да плескайся! Ныряй поглубже, чтобы исследовать разные интересные вещи на морском дне. Возвращайся из глубин и участвуй в стремительных серебристых гонках. Пой, и пусть твоя песня вернется и расскажет тебе о мире вокруг. Можно попрактиковаться в прыжках из воды, а потом научиться еще и переворачиваться в воздухе. И постепенно будешь прыгать все выше и выше.

Так дельфины и жили. Залив будто пронизывало полотно, сотканное из их песен. Звучали песни о чудесных метках на голове Экко, о косяках вкусной рыбешки, о раковинах, обладающих заживляющей раны силой. Некоторые дельфины спрашивали Экко: «Если мы дышим воздухом, то почему живем под морскими волнами?», но он и сам был бы не против узнать ответ на эту загадку. Один из приятелей обратился к Экко: «Как высоко ты можешь взлететь в небо?» В ответ Экко нырнул поглубже, почти до самого дна залива, развернулся и на самой большой скорости поплыл вверх. У самой поверхности воды он изо всех сил рванулся вверх и взлетел ввысь.

Внезапно небо вспыхнуло, и поднялся огромный вихрь воздуха и воды. Внутрь этого гигантского тоннеля, сверлящего небеса, полетели дельфины, рыбешки, раковины... Так же внезапно воцарилась тишина. Все они исчезли, остался только Экко. Родной залив, еще миг назад полный жиз-





ни и песен, сразу стал чужим и угрюмым. Еще не веря в случившееся, Экко стал метаться по прибрежным водам, высматривая там и здесь.

Но не найдя никого и ничего, он осознал страшную истину.

Кто или что забрало мою семью? Где они сейчас? И как получилось, что я остался? Вот о чем думал Экко, выплывая из родного залива.

Medusa Bay. Бухта медуз

В теплых водах живут и кормятся стайки медуз. Около небольшого лабиринта пещер слышна песня касатки.

В самом начале бухты Экко встретил дельфина. «Ты видел, что произошло?» — спросил Экко. «Вдруг поднялись сильные ветры воды», — был ответ. Это Экко явно не удовлетворило, и он поплыл дальше. Легко перепрыгнув через островок, Экко вступил во владения медуз.

Дельфины, живущие в бухте, были очень встревожены случившейся катастрофой, но никто из них не мог сказать ничего определенного. Один сказал, что случилось что-то ужасное и очень сильное, другой — что его сюда закинули ветры воды, третий просто ничего не знал.

Экко повернул в сторону пещер, навстречу слышавшейся оттуда песне. При помощи эхолокации он легко сориентировался в несложном лабиринте. Доплыв до касатки, Экко повторил так беспокоящие его вопросы. «Я не знаю, что случилось с твоей семьей. Возможно, Большой Синий поможет тебе. Чтобы найти его, ты должен плыть через Подводные Пещеры...» — ответила ему касатка. Экко дотронулся до кристалла и узнал еще одну песню. Затем он выплыл из пещер и двинулся к выходу из бухты медуз. Воззвав к барьерному кристаллу, преграждающему проход своей новой песней, Экко убрал его со своего пути. Теперь у него была хоть какая-то надежда.

Undercaves. Подводные Пещеры

Глубоководный лабиринт пещер без выхода на свежий воздух.

Песни морей рассказывают о большой опасности этих мест.

В начале лабиринта у Экко все шло замечательно: кристалл с песней-ключом, кристалл-барьер — и вот уже один этап позади. В одном из кристаллов Экко нашел подсказку: «Плыви медленно мимо восьми ног». Но дальше стало хуже: путь преградила стена из пяти камней. Поплавав вокруг, он нашел незакрепленную раковину. Экко столкнул ее вниз и подпихнул своим носом к камням. Так и есть: один из них пошевелился и выпал из стенки, образовав, таким образом, проход. Следующее препятствие было проплыть мимо осьминога. Но Экко помнил подсказку из кристалла и поэтому двигался как можно медленнее. Осьминог не счел дельфина опасным и поэтому спокойно пропустил его.

The Vents. Разломы

Гигантские трещины в океанском дне с сильными восходящими теплыми течениями. После шторма там слышатся песни трех застрявших дельфинов... У поверхности моря медленно плавал уже немолодой дельфин. Экко подплыл поближе и спросил, что случилось. «Бурные потоки заперли моих друзей там, внизу... Если можешь, спаси их оттуда. Из-за шторма я слишком ослаб», — ответил дельфин. Экко направился к первой же трещине. Действительно, сила течения была слишком велика, чтобы преодолеть его. Подтолкнув к разлому обломок скалы, лежащий на краю, Экко сбросил его вниз и сам пристроился плыть вслед за камнем. «Так можно прекрасно бороться с течениями», — подумал Экко.

Спустившись вниз, он нашел одного из трех дельфинов в растерянности плавающим около кристалла. Экко подплыл к нему и стал двигаться около его спины: «Плыви за мной!» Дельфин понял, что от него хотят, и последовал за Экко к своему товарищу, ждущему его в безопасном месте.

...Спасая дельфинов, Экко опять встретил касатку. На этот раз касатка рассказала ему об океане, окружающем их. «Твое путешествие будет длинным и опасным. Всегда осматривай путь перед своим взором своей песней. Плыви медленно, чтобы держать себя в руках, и плыви быстро, чтоб вдохнуть воздух. Помни, откуда ты приплыл, и думай, куда ты плывешь».

После спасения последнего застрявшего уже знакомый вам дельфин поблагодарил Экко: «Огромное тебе спасибо! Пожалуй, я научу тебя песне, которой ты сможешь отпугивать медуз». Песня оказалась действительно полезной: она позволяла атаковать врагов, не приближаясь к ним. И Экко продолжил свое путешествие.

The Lagoon. Лагуна

Песни морей говорят о живущих здесь звездах, которые едят камень. Дельфин поет о своей потерянной семье.

Экко решил проверить, не повредил ли пронесшийся недавно шторм живущим здесь дельфинам. Один из них плавал неподалеку. Выяснилось, что и его семью шторм раскидал по лагуне. Одного дельфина в середине лагуны загнала на глубину акула.

Другой находился в западном отроге лагуны. Экко сбил раковиной камень, закрывающий проход на глубину, и нашел там дельфина. Там же находился кристалл, давший Экко новую песню. Дельфин было последовал за своим спасителем, но выход из отрога был опять-таки заперт камнем. Экко заметил, что в конце пещеры мирно кружилась стайка морских звезд. Вспомнив песни морей, он начал петь звездам, и они поплыли туда, куда гнала их песня. Достигнув камня, звезды поглотили его. Выход был свободен.

Третьего дельфина Экко долго не мог найти. Воспользовавшись эхолокацией, он выяснил, что дельфин затерялся в западной стороне лагуны, а путь к нему лежит мимо осьминога, подводного камня и барьерного кристалла. Неподалеку от осьминога Экко нашел колонию морских звезд и погнал ее своей песней к осьминогу. Осторожно проплыв мимо него, Экко наслал звезды на камень. Одним препятсвием стало меньше. Кристалл-барьер был убран с пути при помощи песни первого кристалла.

Последний дельфин был спасен, и в награду Экко предложили песню для отгона медуз. Экко не стал долго задерживаться в лагуне и поплыл к выходу уже известным путем, мимо осьминога. С препятствиями, встречающимися ему по дороге, Экко уже научился справляться.

Ridge Water. Разделенные озера

Два холодных озера соединяются лабиринтом пещер и камней.

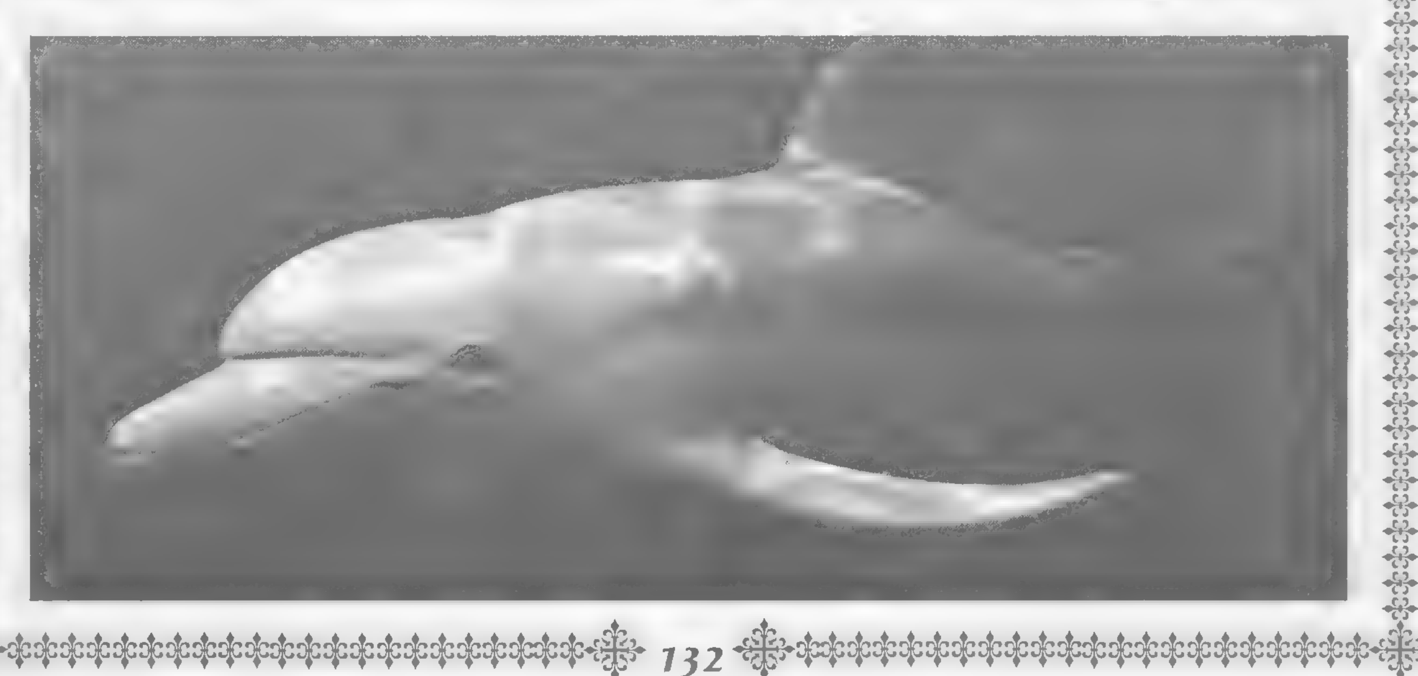
Чтобы пройти его, надо хорошо знать законы морей.

Никогда еще Экко не было так сложно. Течения и барьеры, морские звезды и кристаллы, камни и раковины, скаты и крабы... Да разве все перечислишь? Экко пришлось изо всех сил напрячь память, чтобы вспомнить, как справиться с тем или иным препятствием. Только приплыв во второе озеро, он смог наконец-то расслабиться и отдохнуть, поиграть с местными дельфинами. Около кристалла-ключа Экко опять увидел касатку. «Большой Синий очень стар и мудр. Плыви на север!» — сказала ему касатка. Экко поблагодарил за совет и отправился к океану.

Island Zone. Зона островов

Семь островов в теплых водах.

Путешествуя по пещерам, разъединяющим монолит островов, Экко увидел давно знакомую касатку. Тревожные вести принесла она: «Шторм, что унес твоих друзей, потряс весь океан». В одном из кристаллов Экко нашел подтверждение словам Большого Синего: «Все говорит о том, что Астерита находится в Глубоководье». Другой кристалл поведал ему, что его путешествие только началось. Обследовав все кристал-





лы и направляясь к выходу, Экко навестил дельфинов, живущих в приостровных водах. «Что сделал с вами шторм, пронесшийся недавно?» — спросил он. «Вся жизнь в море напугана. Из-за этого море стало очень опасным местом» — ответил дельфин. Экко попращался с дельфинами и поплыл в Глубоководье.

Deep Water. Глубоководье

Древние безветренные туннели заходят так глубоко, что ни одна песня этих мест еще не была услышана.
Экко нырял все глубже и глубже в глубинные проходы. Он постоянно изучал окружающую местность эхолокацией, но еще ни разу не смог увидеть цель своего путешествия даже в картинах, нарисованных его песнями. И вот, нырнув в последний туннель, Экко выплыл в просторную пещеру, где и увидел Астериту — двойную спираль шаров. Он заметил, что одного шара недостает. Собрав всю свою храбрость, Экко воззвал к Астерите.
— Я помню тебя! — ответила она. — Конечно, это был ты... и это я же тебя и послала. Теперь все ясно.
Экко ничего не понял, но продолжал слушать.
— Я могу помочь тебе, дав силы и знания, но и ты должен помочь мне, — продолжала Астерита. — Ты поможешь мне вернуть полную силу. Ты отправишься в прошлое. На западе есть затонувший город, названный Атлантидой. Ее люди построили машину для путешествия во времени. Воспользуйся ей, чтобы отправиться в далекое прошлое, когда твоего вида еще не существовало. Ты вернешься на пятьдесят пять миллионов лет назад! Там ты разыщешь мой потерянный шар и вернешь его мне. Только тогда я смогу дать то, что нужно тебе для спасения твоей семьи.
Экко очень удивился, услышав все это, но и обрадовался. Сейчас он был так близок к спасению своих друзей, как никогда раньше. Не теряя времени, Экко поплыл на запад.

Deep Water 2. Глубоководье 2

Экко появился в уже знакомом ему Глубоководье. Вокруг него медленно плавал найденный шар. Экко быстро добрался до Астериты и подплыл к отверстию в ее двойной спирали. Шар тут же занял подобающее ему место.
— Теперь я вновь обрела всю мою силу. Спасибо тебе, Экко! — поблагодарила дельфина Астерита. — Теперь я смогу помочь тебе. Ты получишь новые способности, а при помощи машины времени атлантов ты попадешь назад в тот час, когда разразился шторм. Тебя заберут вместе с твоей семьей, и ты встретишься с невиданными врагами. Запомни эту песню, Экко: она поможет вернуться в твой родной залив как раз перед штормом. Может быть, с твоими новыми силами тебе удастся спасти твоих друзей.

Marble Sea. Мраморное море

Осторожно Экко вплыл в выложенный кирпичом коридор. Напуганные приближением дельфина, рыбки рванулись врассыпную. Проплыв под закатным небом, Экко набрал воздуха в легкие и нырнул, углубляясь в развалины затонувшего города. Пробившись сквозь течение и сломав пару цепей-барьеров, он оказался у развилки. Чуть в стороне одиноко стояла статуя.
Когда Экко обратился к ней с песней, оказалось, что эта статуя работает как энергетический кристалл. В восточном направлении от развилки Экко нашел ключевой кристалл, только сначала ему потребовалось убрать цепь с дороги при помощи желтых морских звезд. В западном направлении был найден кристалл доступа и кристалл-барьер, после чего Экко спокойно покинул первый участок Атлантиды.

The Library. Библиотека

С помощью эхолокации Экко определил, что прямо под ним находятся восемь кристаллов, выстроенных в ряд в огромной зале. Не теряя времени, дельфин поспешил туда. Некоторое время Экко метался от одного кристалла к другому, взывая к ним своими песнями. То, что Экко узнал, потрясло его до глубины души.
Высоко в небе сияет созвездие Дельфина. Ближе всех к нему — созвездие Пегаса. В голове Пегаса есть яркая звезда — Кассандра. Мало кто знает, что у нее, как и у Солнца, есть планеты. Третья планета называется Вортекс. Жизнь уже умирает на ней, и Вортекс не может больше кормить его обитателей. Поэтому каждые пятьсот лет, когда путь между Землей и Вортексом свободен, его жители кормятся за счет нашей планеты. Каждое кормление увеличивается все больше и больше: обитатели Вортекса становятся более голодными. В конце концов, вся жизнь на Земле кончится. Вортекс должен быть остановлен!
На защиту планеты выступили люди Атлантиды. Но они проиграли войну с Вортексом. Атлантида лежит в руинах с той поры, когда из космоса ударил луч огромной силы. Остатки людей сбежали в прошлое при помощи своей технологии
Но перед тем, как уйти, они создали кристаллы. Кристаллы содержат зашифрованные сообщения, и определенные звуки могут отразиться, неся это послание. Кристаллы были сделаны, чтобы помочь дельфинам будущего достигнуть Вортекса.
Экко совсем было отчаялся. Неужто ему придется вступить в бой против обитателей Вортекса, чтобы спасти свою планету? И если эту войну проиграли

атланты, то какие шансы у него, дельфина? Экко решил, что лучше обо всем этом пока не думать. Сейчас его цель — найти машину времени, чтобы вернуть Астерите ее недостающий шар.

В соседнем здании, около входа в библиотеку Экко нашел малозаметный проход, который привел его к энергетической статуе. Спуск вниз между зданиями был перекрыт четырьмя массивными цепями. К западу от библиотеки обнаружился резной камень, который Экко дотолкал до цепей и скинул его на них. Цепи порвались одна за другой. Посетив в западной части подвала кристалл доступа, Экко поплыл дальше. Кроме плывущих блоков с заостренными краями, впереди предстало более серьезное препятствие: коридор с бешено двигающимися стенками, грозящими расплющить животное и покрупней дельфина. Подгадав момент, Экко удалось вплыть в коридор так, чтобы оставаться в безопасности во время колебаний. Выплыть оттуда и добраться до выхода из библиотеки было гораздо проще.

Deep City. Город в глубинах

Экко оказался в огромном лабиринте затонувшего города. Обследовав ближайшую к себе его часть, Экко не нашел ничего интересного, кроме энергетического кристалла. Надо было двигаться дальше. Экко разогнался и запрыгнул на крышу здания, возвышающегося над водой. Проехавшись по ней, он упал в морские воды с другой стороны этого препятствия. Дальше надо было лишь набраться терпения. Барьерные кристаллы, кристаллы-ключи, кристаллы доступа, энергетические статуи — все это было уже давно знакомо Экко. Лишь один раз ему пришлось сильно удивиться. В руинах города спокойно плавала стайка мелкой рыбешки. Обрадованный Экко с жадностью набросился на добычу. Но вдруг рыбешки одна за другой стали раздуваться, поднимать шипы... Экко не успел и глазом моргнуть, как на него напали несколько колючих рыб. Отплыв на некоторое расстояние, Экко при помощи атак и своих песен смог защититься от столь коварного нападения.

City of Forever. Город вечности

Город вечности — сердце Атлантиды, когда-то блистающий великолепием, тоже лежал в руинах. Но и сейчас чуствовалась мудрость, с которой он был построен. Плавая по развалинам города, Экко находил множество переходов, ветвящихся и опять соединяющихся. Энергетические кристаллы, воздушные карманы и косяки рыбешки попадались довольно часто, так что в запасе воздуха и сил Экко недостатка не испытывал. Кристаллы и статуи доступа открывали секретные проходы в помещения, посередине которых висел сияющий круг. Когда в такой круг заплывал Экко, его переносило все ближе и ближе к цели. Перед одним из таких помещений сообщение из кристалла предостерегло Экко: «Лишь узнанные допускаются путешествовать во времени».

Добравшись наконец до машины времени, Экко натолкнулся на наглухо запертые ворота. Вспомнив подсказку, Экко подплыл к кристаллу, находящемуся около ворот, и обратился к нему, назвав себя и цель своего путешествия. «Процесс переброски во времени запущен. Путешественник: Экко», — отозвался кристалл. Приблизившись к машине времени, Экко запел. Песня отразилась от одной пластины машины, от другой, все быстрее и быстрее... Мир вокруг потемнел. Экко отправился в далекое прошлое.

City of Forever 2. Город вечности 2

Живущие в водах вулканических рифов дельфины очень удивились, услышав рассказ Экко о его странствиях. Они помогли ему добраться до Мраморного моря как можно быстрее.





Город вечности был уже знаком Экко. Он смог быстро найти дорогу к машине времени. Подплыв к кристаллу у ворот, Экко обратился к нему с песней, которой его научила Астерита. Ворота открылись. Экко вплыл в машину времени и запустил ее, дрожа от волнения. Ведь еще через миг он встретится со своей семьей, с которой не виделся уже очень долго.

The Tube. Труба

Экко попал в длинный тоннель, которому не было конца. Вокруг плавали несколько медуз, торчали металлические сооружения. Сильный поток постепенно убыстрялся. Экко не мог противостоять ему. Дельфина втягивало все дальше и дальше в тоннель. Вода вокруг была насыщена кислородом, и Экко не испытывал недостатка в воздухе. Навстречу неслись металлические преграды и блоки, тоннель пробивали электрические разряды. При столкновении с ними Экко испытывал страшную боль. Лишь дар Астериты — быстрое восстановление сил — спасал ему жизнь. Кроме того, Экко стало легче использовать песни для удаленных атак, а ближними атаками он теперь мог разбивать крупные препятствия, перегораживающие половину тоннеля. Держась середины трубы, уклоняясь и атакуя, Экко мчался навстречу неизвестности.

The Vortex Machine. Машина вихрей

Из трубы Экко выплыл в огромный механизм. Сильные течения кидали дельфина из стороны в сторону, норовя размозжить его о металлические стены. Не один раз взгляд Экко заливало красным, когда его с большой силой прижимало к какой-нибудь конструкции. Тогда ему, теряя силы, еле удавалось вырваться из объятий вихря. Роль барьерных кристаллов в машине выполняли силовые поля, только чтобы пройти их защиту, Экко нужно было лишь коснуться ее.

Кроме вихрей, продвижению Экко мешали стреляющие аппараты и пришельцы. Лапы пришельцев, вооруженные острыми когтями, сильно ранили дельфина. Поэтому Экко старался не подпускать их к себе и атаковал издали. Плавая по машине вихрей, Экко ни на миг не забывал о своей семье. Он искал их тут и там, заглядывал во все закоулки конструкций, звал их своими песнями. Но пропавших дельфинов нигде не было.

Vortex Queen. Королева Вортекса

Вихри выбросили Экко в огромную темную камеру. Посередине находилась королева Вортекса. Выход из ее обители преграждали встречные течения. Когда Экко осознал, что ему отсюда не выбраться, он с отчаянием обреченного бросился в битву. Королева открыла рот и начала засасывать воду вокруг. Сопротивляясь потоку, Экко рванулся в сторону от ужасной пасти. Пристроившись сбоку от челюсти, Экко начал атаковать ее при помощи песни. Несколько удачных попаданий — и королева лишилась своих клыков. Теперь она больше не могла поглощать все вокруг. Но Экко не останавливался. Несколько попаданий в один глаз, потом в другой... Стены камеры уже были облеплены отвратительной слизью, а Экко все пел и пел, обрушивая всю мощь своих песен на королеву. И она не выдержала. Пасть безвольно открылась, и на свободу хлынул поток дельфинов, медуз...

Течение, запиравшее выход, иссякло. Экко собрал своих братьев и коротко скомандовал им: «Вперед!» Дельфины выстроились в клин и понеслись по трубе домой, в родной залив.

Ice Zone. Зона льдов

Холодные темные воды под коркой льда, всего лишь с несколькими отверстиями для дыхания. Странные создания живут здесь. Издалека слышится песня, но остается непонятной.

Экко оказался в странном, непривычном месте. Тут обитали непонятные молчащие рыбы и коварные пауки. Экко обнаружил, что если выпрыгнуть на ледяную корку, то по ней можно прокатиться до следующей проруби. Кристалл с песней-ключом нашелся в западной стороне зоны льдов, а барьерный кристалл, открывающий выход, — в восточной. Экко вырвался из объятий ледников навстречу новым приключениям.

Hard Water. Твердая вода

Вода превратилась в камни, скользящие в холодной мгле. Они несут в себе большую опасность. Далекая песня продолжается...

Экко быстро убедился, что здесь действительно было опасно. Холодные камни грозили раздавить дельфина, посмевшего вторгнуться в ледяное царство. Только врожденная ловкость Экко, присущая всем из его племени, позволила ему избежать гибели.

При помощи эхолокации Экко узнал, что к кристаллам можно попасть разными путями. Один путь преграждает больше ледяных камней, другой — меньше. Какой путь предпочесть — Экко пришлось решить самому. Добравшись до выхода, Экко облегченно вздохнул — он остался в живых.

Cold Water. Холодная вода

Тихая, исполненная мудрости песня рассказывает о твердой воде, названной льдом. Большой Синий близко.

Холод сковал поверхность моря коркой льда. Осталось лишь несколько прорубей, где можно было сделать глоток воздуха. Экко немного поплавал вокруг, чтобы сориентироваться. До кристалла-ключа добраться было несложно, но достигнуть ледяного туннеля, ведущего к Большому Синему, было труднее. Путь по ледяной корке преградили колючие нагромождения. Экко приходилось, отталкивавшись от льда, перепрыгивать через них. Пройдя барьерный кристалл и проплыв еще немного, Экко попал в кристальную пещеру, где спокойно покачивался Большой Синий.

— Ты очень отважен, маленький Экко, — произнес Большой Синий. — Я слышал о тебе в песнях штормов. Мне очень жаль твою семью. Я постараюсь помочь тебе. Известно, что эти жестокие шторма случаются каждые пятьсот лет. Тогда следы всей жизни теряются в сердце шторма. Я не знаю, как и почему это происходит.

— Но не сдавайся, поющий, — продолжал он. — Есть существо и мудрее, и старше меня. Зовут ее Астерита, и она считается старейшей формой жизни в море. Огромная сила исходит от Астериты, но она не будет петь нам. Если ты сможешь обратиться к ней, возможно, она тебе поможет. Живет Астерита в Глубоководье...

С печалью в сердце покидал Экко зону Холодной Воды. Даже Большой Синий не смог помочь ему.

Jurassic Beach. Пляж юрского периода

Тьма рассеялась. Экко очутился в водах первобытного моря, кипящих жизнью. Здесь плавали рыбы, похожие на змей, и водились медузы, похожие на растущие кораллы. Морское дно устилали раковины и актинии, жадно вытягивающие свои щупальца. Экко убедился, что его песни и атаки по-прежнему эффективны. У дна взморья нашелся кристалл, который дал Экко песню для вызова птеродактиля. Всплыв наверх и высунув голову из воды, Экко запел ее. Минуту спустя прилетел громадный птеродактиль и схватил дельфина своими когтями. Перелетев через скалу, птеродактиль разжал лапы, и Экко выпрыгнул в море. Подняв голову, он короткой песней поблагодарил своего помощника.

Нырнув вниз, Экко оказался в небольшой пещере. При помощи эхолокации он отыскал, что из нее есть два выхода: из них обоих выходили пузырьки воздуха. В одном коридоре Экко нашел кристалл с песней-ключом, другой вел к барьерному кристаллу. Экко поплыл быстрее, у него заканчивался воздух. Энергетический кристалл охранял огромный морской конек. Чтобы справиться с ним, Экко пришлось атаковать его дважды — песни дельфинов на него не действовали.

Pteranodon Pond. Пруд птеродактилей

Лабиринт пруда птеродактилей напомнил Экко Разделенные озера. Лабиринт скальных проходов, перегороженный барьерными кристаллами, быстрые течения, песни птеродактилей, хитрые щитни, нападающие из засады, — Экко успел научиться справляться со этим всем. Цветущее дно пруда было насыщено воздухом, так что удушье дельфину не угрожало. Один из кристаллов был необычным: воззвав к нему, Экко восполнил силу и воздух — кристалл должен был быть энергетическим; дотронувшись же до него, Экко получил песню-ключ. В одном из коридоров лабиринта нашелся кристалл с сообщением, что, скорее всего, Астерита находится в Темноводье. Экко подумал, решил попасть туда как можно быстрее — наверняка Астерита из прошлого поможет ему найти недостающий шар для Астериты из будущего.

Origin Beach. Первозданный берег

Обследовав побережье эхолокацией, Экко нашел два кристалла высоко над водой, вмурованных в скалы и потому незаметных. Подпрыгнув повыше и обратившись к кристаллам, Экко получил ответ. Создатели кристаллов говорили с ним. «Мы слышим нашу песню в океане! Никогда раньше этого не случалось. Кто же ты, поющий в волнах? Сможем ли мы жить и петь в море, как ты? Наверно, нам стоит попробовать».

Пробираясь к Темноводью, Экко думал об этом коротком разговоре. Люди Атлантиды проиграли войну с Вортексом и, спасаясь, переместились в прошлое. Там они сделали кристаллы, чтобы помочь дельфинам. Зачем? Может быть, со временем атланты превратились в дельфинов? Но это означает, что и все племя дельфинов произошло от людей.

Все это были вопросы без ответов. Еще совсем недавно Экко не знал ни об атлантах, ни о Вортексе, ни об Астерите, а просто жил в водах родного залива и почти ни о чем не задумывался. Странно, подумал он, почему, чем больше узнаешь, тем больше возникает новых вопросов?

Trilobite Circle. Круг трилобитов

Перепрыгивая через островки, Экко двинулся в восточную сторону Круга. На его пути попадалось много хищных рыб, медуз и трилобитов, но это не могло задержать Экко надолго. В одной из пещер Экко обнаружил энергетический кристалл, дающий ключевую песню. Его охранял морской конек. Пройдя барьерный кристалл, Экко проплыл над кипящими ключами гейзеров, грозящими больно ранить дельфина. Около развилки он попал в течение, которое отклоняло его с пути к выходу и могло вернуть обратно в Круг. Прорвавшись через течение, Экко разогнался и выпрыгнул из воды.

Dark Water. Темноводье

Экко быстро определил, где находится Астерита. Сложнее было добраться туда. Поплавав по каменным лабиринтам, Экко нашел путь к Астерите, закрытый только одним барьерным кристал-

лом. Но и этот путь не был безопасным. В глубинах первозданного моря метались окаменевшие раковины, которые могли увлечь дельфина за собой и расплющить его об стены коридоров. И вот Экко достиг своей цели. Он подплыл поближе и обратился к Астерите с песней о помощи. Но Астерита не ответила ему и оттолкнула дельфина прочь. Тогда Экко напал на нее. Скоро он обнаружил, что Астерита становится более уязвимой, если атаковать шары одного цвета. Четыре точных удара — и шары Астериты посыпались на дно. Один из них покружился в воде и занял место около Экко.
Вспышка! Сработала машина времени атлантов. Экко с недостающим шаром возвращался назад.

Open Ocean. Открытый океан

Открытый океан холоден и опасен.
Безбрежные просторы океана... Куда ни кинь взгляд, везде вода и небо. Даже песня, посланная далеко вперед, ни принесет ничего нового об этом крае. Экко устремился на север. Казалось, он один в этой стране холода. Но тут начали встречаться акулы: сначала одна, две, потом все больше и больше. Несмотря на это, Экко несся все вперед и вперед, атакуя хищников, заставляя их раствориться в морской пене. Постепенно вода становилась все холоднее и холоднее. Экко приближался к ледникам.

Open Ocean 2. Открытый океан 2

И вновь океан...

С тяжестью на душе Экко возвращался в теплые воды. Проплывая мимо голодных акул, Экко думал: найдет ли он Астериту? Сможет ли Астерита помочь ему? Да и захочет ли? Все напоминало Экко о покинутом доме: небо, огромное как море, косяки вкусной рыбешки, устилающие дно кораллы. Скоро, скоро Экко снова окажется в теплых водах.

Volcanic Reef. Вулканический риф

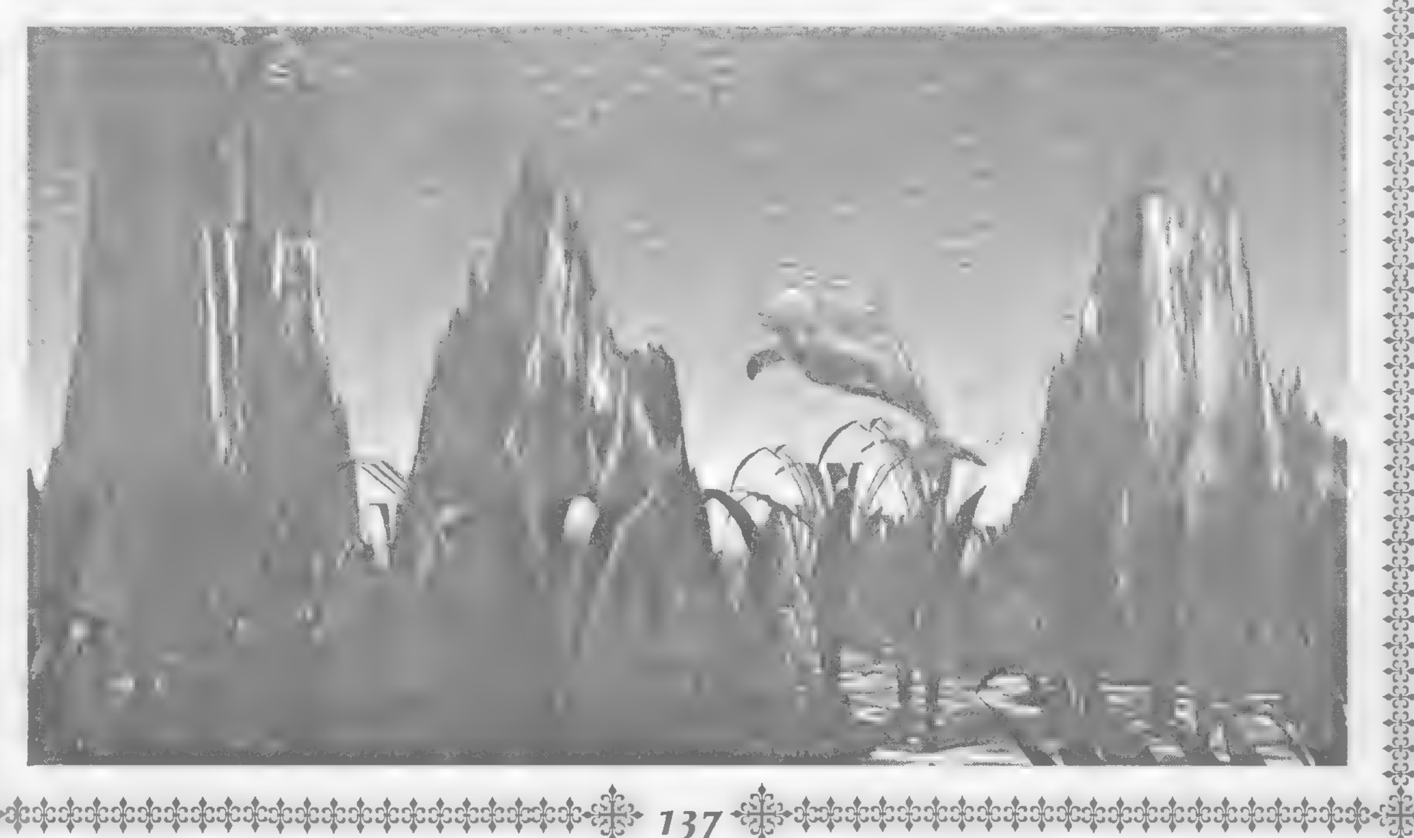
Здесь находят кости странных плавучих китов.

Они населены опасными рыбами.
В теплых тропических водах Экко чувствовал себя превосходно. Жажда открытий и приключений овладела им. Плавая между рифами, Экко изучал новую местность. Кристалл с песней-ключом нашелся сразу, но чтобы добраться до барьерного кристалла, Экко пришлось разогнаться и прыгнуть в проход между рифами над водой.
Пройдя этот барьер, Экко заторопился. Еще так много надо было сделать, а запас воздуха в легких ограничен, да и по данным эхолокации воздушных карманов нигде не предвиделось. Для начала Экко нашел два кристалла доступа и обратился к ним с песней. Так были открыты подходы к выходу и ключевому кристаллу. Найдя его и дотронувшись до граней, Экко получил песню-ключ. Вертикальная шахта, ведущая к выходу, была перегорожена обломками скал. В соседней шахте Экко подхватил падающий камень и носом вытолкнул его в тот туннель. Камень сбил обломки, и последний барьер был устранен.

Ship Grave Sea. Кладбище погибших кораблей

Лишь несколько поющих охраняют вход в Мраморное море.

Экко осмотрелся. Вокруг лежали огромные скелеты странных, необычных животных. Так и не поняв, кому они принадлежали, Экко поплыл к поверхности за глотком воздуха. Там он встретил двух дельфинов — таких же любопытных исследователей, как и сам Экко. «Что ты думаешь об этом?» — спросил Экко у первого. «Кости очень



старые, должно быть, они из затонувшего города» — ответил он. Второй дельфин заметил: «Небесный свет успокоил их тут». Как ни интересно было Экко изучать замшелые скелеты, он должен был двигаться дальше. Неподалеку находился кристалл доступа. Найдя на востоке спуск в пещеру, Экко нырнул в нее. Плавая в поисках второго доступа, Экко нашел энергетический кристалл, который восполнил его здоровье и запас воздуха. После получения второго доступа проход к выходу открылся, но появились дополнительные барьеры. Обойдя их вокруг, Экко покинул Кладбище погибших кораблей.

Wreck Trap. Западня крушений

Опасные пещеры с сильными течениями.
Черепахи могут помочь, но неохотно.
Экко нырнул в шахту, расположенную в западном конце Западни крушений. Путь преградили камни, которые дельфин сломал, атакуя их носом. Поблизости нашелся кристалл с песней-ключом. Чтобы пробиться через сильное восточное течение, Экко пристроился за черепахой. Подплыв к стремнине, Экко увеличил скорость и подтолкнул вперед свою попутчицу. Черепаха спрятала лапы и голову в панцирь, всем своим видом демонстрируя крайнее неудовольствие. Толкая панцирь перед собой, Экко миновал это препятствие.
Дальше было проще. Обилие энергетических кристаллов позволило Экко не особо обращать внимание на потерю сил и воздуха. Лишь стена из камней, преградившая ему путь к выходу, заставила Экко слегка призадуматься. Впрочем, неподалеку кружилась колония морских звезд. Как и раньше, Экко подогнал ее своей песней к каменной стене, как и раньше, звезды поглотили камни. Ничто не мешало теперь Экко отправиться дальше, все ближе и ближе к затонувшему городу.

The Sea of Silence. Море молчания

В море молчания действительно не было слышно ни одной песни — поющие не жили здесь. Первым делом Экко нашел два кристалла доступа, обеспечив себе максимальную свободу. Выход из моря был заперт барьерным кристаллом. Отправившись от него вглубь, Экко наткнулся на сильное восходящее течение, мешающее ему проплыть вниз. Над теплыми потоками спокойно плавали две черепахи. Экко улучил момент и сбил одну из черепах вниз и последовал за ней сам. Двигаясь вслед за опускающимся на дно панцирем, Экко смог преодолеть течение. В конце пещеры, куда он попал, находился кристалл с песней-ключом. Выбраться из пещеры было гораздо проще, чем попасть в нее. Теперь, когда Экко знал песню-ключ, справиться с барьерным кристаллом было несложно.

Deep Gate. Глубинные врата

За горной грядой лежит затонувший город.
Кристаллы открывают проход к нему.
Первым делом Экко с помощью песен определил, что у поверхности плавают несколько дельфинов. Экко подплыл к ним и спросил, куда он попал. «Впереди Мраморное море», «Это прекрасное место, но я слышал, что там довольно жутко», «Очень немногие поющие знают песни затонувшего города» — вот что услышал Экко в ответ. Проход к затонувшему городу был закрыт цепью барьерных кристаллов. Песни, убирающие их с дороги, Экко получал по одной, касаясь кристалла у поверхности моря. Лишь в одном месте нисходящее течение преградило Экко путь к поверхности. Он вспомнил слова одного из дельфинов: «Раковины странного вида наполнены воздухом и могут всплывать». Около потока плавала пустая бочка. Толкая ее перед собой, Экко смог пробиться сквозь течение. Выход из глубин пещеры был перегорожен каменной стеной. После некоторых стараний Экко смог разыскать одиноко кружившуюся морскую звезду. Подогнав ее песней к стене, Экко подождал, пока звезда поглотит камень. Проход к Мраморному морю открыт!

Return to Home Bay. Возвращение в родной залив

И вот Экко опять дома, среди своих друзей. Но возвращение не радовало его. С грустью и печалью смотрел Экко на играющих дельфинов. Они еще не знают, что скоро Вортекс поднимет ужасный шторм и все, все исчезнут. Экко посмотрел из-под воды на небо. Нет, еще рано, еще не время. «Я должен спасти своих друзей. Кто же еще, если не я?» — все повторял и повторял себе Экко, но уверенность почему-то не приходила.

Вдруг небо начало темнеть. Огромная тень нависла над заливом. «Теперь пора!» — решил Экко и поплыл вверх. У поверхности воды он рванулся в небо, в точности как в тот раз.
Небо вспыхнуло, и гигантский вихрь унес дельфинов, рыбешек, раковины... и Экко вместе с ними.

Sweet Home. Дом, милый дом!

Лишь оказавшись в родных водах, дельфины смогли расслабиться и поиграть. Экко поведал друзьям о своих скитаниях. Дельфины слушали и удивлялись. «Твоя песня будет звучать через весь океан», «Мы будем всегда петь о тебе», «Как тебе удалось спасти нас? Наверно, ты в самом деле избранный» — говорили дельфины и благодарили Экко. Лишь один, самый молодой из них спросил:
— Экко, ты думаешь, Вортекс в самом деле уничтожен?
— Поживем — увидим, — ответил Экко. Пережитое приключение сделало его мудрее. Экко подплыл к поверхности и, высунувшись из воды, посмотрел на небо. Над головой его сияло созвездие Дельфина.

ECCO 2:
THE TIDES OF TIME
ЭККО 2: ПОТОКИ ВРЕМЕНИ

Вспомните первую серию ECCO: THE DOLPHIN. Теперь умножьте графику и все происходящие события на порядок, и вы получите игру с названием ECCO 2: THE TIDES OF TIME. В этой части вы найдете немало логических задачек и интересных приключений. С помощью магических кристаллов побываете в шкуре разных животных, сразитесь со злобными морскими обитателями и поможете детям найти своих родителей. Сама игра более чем динамична и разнообразна, поэтому расслабляться вам не придется. Так же по мере развития игры Экко побывает не только в родной стихии, но и попадет на небеса, где он встретит другую планету и даже космический корабль. В общем, приятного вам времяпрепровождения.

1 игрок | Приключения | 56% Рейтинг



Управление

Start — пауза
✣ — движение в стороны
A — гидролокатор
B — максимальное ускорение
C — ускорение.

Прохождение

Crystal Springs: Энергия Кристаллов
В начале уровня найдите кристаллы и, по одному, перенесите их к кораблю. Около корабля соберите один большой кристалл из маленьких.

Fault Zone: Зона Ошибок
По пути на вас будут падать камни. Подтолкните их к барьеру и расчистите себе путь. Затем плывите по зигзагу до землетрясения, а там вам придется плыть с максимальной скоростью, так как навстречу будет плыть всякая ерунда и отбирать у вас вашу жизнь.

Two Tides: Два Потока
После прохождения Барьера Глифа ждите черепаху, чтобы проплыть по струе. Затем используйте ее как щит, чтобы защититься от потока воды.

Skyway: Воздушная Трасса
Ключевой Глиф находится гораздо выше исходной точки. А Барьер Глифа — слева. Продолжай-



те плыть налево к другому глифу, затем направо по водяной трубе.

Sky Tides: Небесные Потоки

Главная сложность в этом уровне — это водовороты. Избегайте их и у вас все получится.

Tubes of Medusa: Трубы Медуз

В этом уровне вам придется двигаться с огромной скоростью и не меньшей точностью, так как на пути вам попадется огромное количество медуз.

Skylands: Небесная Страна

Глиф говорит, что вы используете пузырьки, чтобы подняться вверх. Используйте гидролокатор, чтобы видеть, как далеко вы ушли.

Fin to Feather: Разрезая Волны Пером

Здесь вы сможете перевоплощаться в другие создания. Когда Вы станете чайкой, летите вправо мимо нападающих птиц и падающих камней.

Eagle's Bay: Орлиная Бухта

Летите вправо на зарево, когда вы перевоплотитесь в птицу. Заатем вы увидите слева возможность поплавать и вот тогда перевоплощайтесь обратно в дельфина для того, чтобы поговорить с дельфином. После разговора вам придется снова стать птицей и лететь назад. Став дельфином, спойте песню Глифу.

Asterite's Cave: Пещера Астеритов

После выздоровления Глиф сможет выпрыгивать из воды. Попросите защитного дельфина о помощи и отправляйтесь направо. С помощью вашего гидролокатора расчистите себе путь через камни, и вместе с Глифом вы найдете в конце Астерит. Послушав его, отправляйтесь дальше. На пути к выходу из пещеры вы столкнетесь с многими неприятностями, особенно спирали, с которыми вы должны справиться.

Four Islands: Четыре Острова

Вода между островами течет в разных направлениях, посему постарайтесь не суетиться и продумывать свой маршрут. Один из дельфинов хочет быть главным в вашей группе. Он будет учить вас песне, которую нужно спеть камням, блокирующим выход.

Sea of Darkness: Темное Море

В этом уровне вам предоставляют отличную возможность потренироваться перед оставшейся частью игры. Используйте эхолокатор, чтобы смотреть вперед. Вы должны будете помочь киту найти его потерянных детей.

Vents of Medusa: Дренаж Медуз

В этом уровне вы станете медузой. Это означает лишь то, что вы должны будете защищаться против голодных дельфинов. Сначала направляйтесь вправо к Глифу, и если вы окажетесь наверху вместе с ним, то вы станете опять дельфином.

Gateway: Телпорт

Плавайте вокруг телепорта до тех пор, пока вам не разрешат туда войти. Когда вы в него войдете, Тень Ессо сделает странный запрос. Не пугайтесь, а просто следуйте дальше. Затем используйте снаряды для быстрого прохождения в сильных потоках воды. Не забывайте, что ваши легкие не резиновые и могут взорваться.

Moray Abyss: Пропасть Морэй

Это очень тудный уровень. Не попадайтесь на гигантский зубчатый снаряд и красного морского угря. Все время жмите на гидролокатор и, может быть, вам повезет.

The Eye: Глаз

Вспомните Астерит в предыдущих уровнях. Это гигантский объект, состоящий из двух сфер в спиральной закрутке. Вы должны собрать сферы у проходов, блокирующих барьер Глифа. После возвращения двух сфер вы будете способны разблокировать специфический барьер Глифа и расчистить себе дорогу к другим двум сферам.

Big Water: Большая Вода

В этом уровне вам тоже предстоит найти две сферы Астеритов, но здесь вам будет помогать кит.

Deep Ridge: Глубокое Ребро

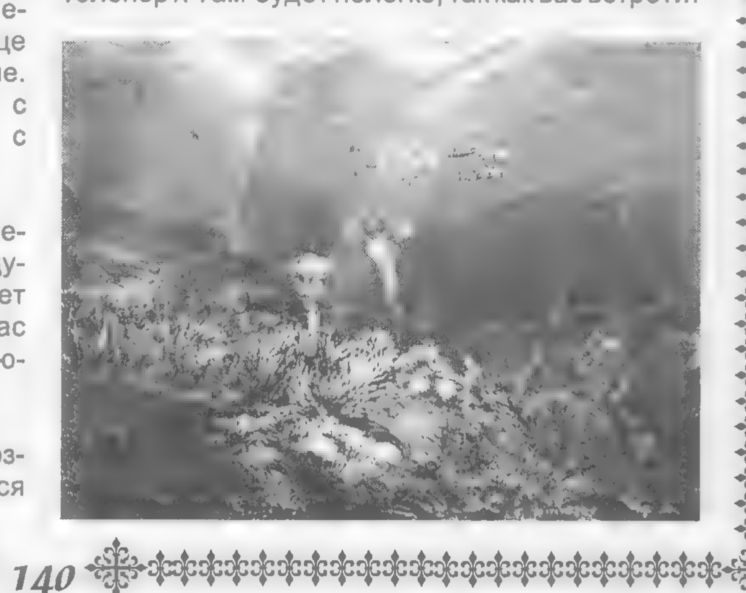
Вы продолжаете восстанавливать Астериты в этом уровне, захватывая по две сферы одновременно. Этот процесс затянется до тех пор, пока вы не найдете все сферы. Выход из этого уровня хорошо замаскирован.

The Hungry Ones: Голодные

Екко становится акулой в этом уровне, так что продолжайте двигаться вперед, чтобы дышать и избегать дельфинов, для сохранения энергии. После нескольких превращений вы закончите уровень как дельфин.

Secret Cave: Секретная Пещера

Получите историю от Глифа и плывите через телепорт. Там будет нелегко, так как вас встретит



целый полк акул. Используйте гидролокатор и прыжки из воды.

Black Clouds: Черные Облака

Очень темный уровень, посему без эхолокатора вам не обойтись. Используйте его, чтобы помочь найти всех Глифов и выход из уровня.

Gravitorbox: Гравитационный Отсек

Следите за индикатором гравитации, чтобы знать, когда вы будете опускаться на дно или всплывать вверх.

Globe Holder: Тюремщик Глобуса

Используйте гидролокатор, чтобы сломать свободный земной шар. Продолжайте действовать таким образом, пока не сгорят щупальцы.

Dark Sea: Темное Море

Пройдите в первый выход на посадку и используйте эхолокатор, чтобы найти окруженного Глифа.Продолжайте исследовать различные коридоры-выходы.

Vortex Queen: Королева Вихрей

Будьте осторожны с Королевой. Она плюется. Используйте эхолокатор против ее лазера. Вы должны будете дать Королеве несколько скоростных атак и тогда с ней будет покончено.

Home Bay: Домашний Отсек

Обойдите поток, чтобы найти транспортное окружение, тогда вы пройдете препятствия секретной пещеры. В этом уровне вашими врагами станут акулы, медузы и ядовитые снаряды.

Epilogue: Эпилог

Астерит объясняет, как раскололось время на две разных линии, и как вы должны исправить это.

Fish City: Город Рыбы

После входа в уровень вы превращаетесь в рыбу и подвергаетесь нападению голодного дельфина. Шар Морфа находится справа, около выхода.

City of Forever: Город Навсегда

В поисках выхода вы сможете использовать свою энергию для открытия дверей на расстоянии.



Delphine & U.S. Gold

FLASHBACK

ВОСПОМИНАНИЕ

Главный герой игры чрезвычайно подвижен, этим он напоминает героя из «Prince Of Percia», но сама игра больше похожа на «Another World», только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварцнеггером — в «Обратном кадре» есть явные заимствования из них. Вам стирают память, но вы успеваете записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносите ее обратно в свой мозг («Вспомнить все»). На одном из этапов вы рискуете своей жизнью в шоу-игре будущего («Бегущий человек»). А один из ваших врагов похож на киборга Т-1000 («Терминатор-2»). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из 7 этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

1 игрок | Приключения | 70% Рейтинг



Стратегия

Чтобы выжить в этой игре, вам необходимо в совершенстве **ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ**. Потренируйтесь в разнообразных прыжках, пока не научитесь выполнять их с легкостью. Вам придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у вас не будет времени на раздумья.

Есть 4 вида прыжков. **ПРЫЖОК ВВЕРХ** — нажатие клавиши ↑ на пульте. Если держать ↑, вы сможете взобраться на уступ, который выше. Можно **ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД** — нажмите и держите клавишу **A** и нажмите ↑. Это пригодится, когда будете прыгать с уступа на уступ или перепрыгивать мины. Чтобы совершить **БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК**, необходимо пробежать несколько шагов, затем нажать . Последний прыжок самый сложный: если есть возможность пробежать по крайней мере 4 шага, бегите и **ПРЫГАЙТЕ НА УСТУП ВЫШЕ**. Для этого не отпускайте клавишу **A** и нажмите на пульте клавишу направления, в котором хотите бежать, затем отпустите ее, но клавишу **A** продолжайте держать. Если вы ухватились за уступ, вы можете висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустите клавишу **A**. Чтобы забраться на него, нажмите ↑, а чтобы упасть вниз, просто отпустите клавишу **A**.

Чтобы воспользоваться предметом, вы должны выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши **«Start»**), потом нажать клавишу **B**. На втором этапе вы добавите к своему боевому арсеналу **СИЛОВОЕ ПОЛЕ** (**FORCE FIELD**). Пока вы не пользуетесь другими предметами, держите силовое поле включенным, так вам не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав **A** и **B**, вы легко включите силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое

время, поэтому старайтесь задействовать его, когда пули летят в вас.
Более серьезным средством вашей защиты является **ЩИТ** (**SHIELD**). Вы владеете им с самого начала игры и сохраняете до конца. Он может спасти вас от четырех попаданий, прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки), тогда следующая пуля оборвет вашу жизнь. Но щит не спасает вас от падений с большой высоты. В случае гибели вам придется либо начать этот этап сначала, использовав пароль, либо вернуться к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ** (**SAVE PUMP**). Поэтому важно, конечно, чтобы в вас не попадали, но куда важнее перезаряжать свой щит где только возможно. Для этой цели и предназначены **ГЕНЕРАТОРЫ ЭНЕРГИИ** (**ENERGY GENERATORS**), которые есть на каждом из этапов игры. Запоминайте их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость вашего щита, вы всегда могли вернуться к ним

Этап 1: Планета Титан

Это прекрасный уровень для получения **НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ**. Он также идеально подходит для того, чтобы научиться решать головоломки, которые во множестве будут встречаться вам на протяжении всей игры. Важно запомнить следующее: всегда есть способ, которым можно преодолеть любое препятствие и открыть любую дверь, так что, столкнувшись с какой-либо проблемой, подумайте, как те предметы, что есть в вашем каталоге, могут вам помочь, или хорошенько осмотритесь вокруг — ключ к решению проблемы должен быть где-то рядом.
ДРОНО-РОБОТ (**DRONE ROBOT**) выпускает антенну, которая улавливает ваше присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в вас. Если вы находитесь в непосредственной близости от робота и он взрывается, вы получаете одну пробоину в своем щите. 2 наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо вы, оставаясь на расстоянии, приседаете и стреляете в антенну, когда она поднимется, либо просто проноситесь мимо робота на полной скорости.
После первой комнаты отправляйтесь вниз (вы можете или спрыгнуть, или, стоя на краю уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать **A** и ↓ на пульте). Возьмите **ГОЛОКУБ** (**HOLOCUBE**), выберите его в своем каталоге (нажмите «**Start**») и включите его (клавиша **B**). Заберитесь на верхний уступ первой комнаты. Бегите направо (чтобы бежать, держите нажатой клавишу **A**) в следующую комнату и прыгайте через яму (держите нажатой клавишу ↑, когда выбегаете из первой комнаты и вбегаете во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгайте вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, вам надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажмите **C**, чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко вы это делаете!), затем шагните с уступа, прицельтесь и убейте охранника. Идите налево в дверь и прыгайте в следующую комнату. Будьте готовы к тому, что вас ожидает.
Вам предстоит встретиться с охранником и двумя дроно-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и вступить с ними в схватку, идите налево, в следующую комнату, встаньте рядом с левой стеной и нажмите клавишу Вверх, чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядьте и поднимите **10 КРЕДИТОК** (**10 CREDITS**). Прыгайте вниз и отправляйтесь в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под вами, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгайте еще ниже и, сбежав по правому уступу, падайте на землю. Вытащите пистолет, повернитесь налево, присядьте и убейте робота. Спрячьте пистолет и бегите налево, в следующую комнату. Лезьте наверх и достаньте пистолет.
Идите вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Вы находитесь слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивайте пистолет и бейте его рукояткой пистолета (клавиша **A**). Возьмите **КАРТРИДЖ** (**CARTRIDGE**). Идите налево, в следующую комнату, прыгайте вниз, идите направо в следующую комнату и прыгайте вниз.
Теперь вы находитесь на высоком уступе. Под вами — охранник. Встаньте на самый край, повернувшись налево, затем нажмите и держите клавишу А и нажимайте ↑, чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернитесь направо и карабкайтесь вниз. Достаньте пистолет, спрыгивайте вниз и убивайте охранника. Отправляйтесь направо в следующую комнату. Не дотрагивайтесь до **СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНЫ**, иначе вам не поздоровится. Заберитесь на платформу и спуститесь оттуда с правой стороны. Идите направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотрите пол. Вы увидите **ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ**, которые убьют вас, если вы на них наступите. Встав перед первым, нажмите и держите клавишу А, затем нажмите ↑, чтобы перепрыгнуть его. Подъемник точно почувствует ваше приближение и опустится вниз. Подпрыгивайте и залезайте на него. Подойдите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Выберите в каталоге щит, нажмите и держите **B**, чтобы поместить его в генератор. Потом выберите картридж и держите клавишу **B** нажатой, чтобы поместить его в генератор. Затем бегите налево, спрыгивайте с подъемника, перепрыгивайте через всполохи и идите как можно дальше влево, пока не обнаружите **КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК** (**CARTRIDGE LOCK**). Воспользуйтесь картриджем, чтобы открыть его, затем быстро приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота. Идите налево, в соседнюю комнату, спрыгивайте на землю и прыгайте через всполох энергии. Встаньте на подъемник в центре комнаты, нажмите и держите клавишу А, одновременно нажимая ↑, чтобы подняться на нем.
Идите налево, в соседнюю комнату. Забирайтесь наверх, потом еще раз наверх, налево и

прыгайте вниз, там найдете **КАМЕНЬ (STONE)**. Забирайтесь обратно на самый верхний уступ и бросайте камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойдите к подъемнику и поднимите **ТЕЛЕПОРТАТОР (TELEPORTER)**. Идите направо и подберите камень. Возвращайтесь назад и падайте вниз, затем спускайтесь на подъемнике. Наконец-то, **СОХРАНИТЕЛЬ**! Подойдите к левому краю подъемника, спрыгните с него и бегите к **СОХРАНИТЕЛЮ**. И сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь!
Помните, где находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**? Возвращайтесь к нему (далеко вправо). Поднимитесь на подъемнике, затем идите налево, в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, вам нужно выстрелить как можно быстрее. Забирайтесь наверх. Прыгайте через яму налево, затем прыгайте обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберитесь на нее и подойдите к ее правому краю — подъемник поедет вниз. Перепрыгните через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезьте (или поезжайте на подъемнике) наверх и отправляйтесь в соседнюю комнату. Внизу вы увидите **РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА**. Подойдите к нему (чтобы поговорить с ним, нажмите **A**). Дайте ему телепортатор. Возьмите **ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ (ID CARD)**. Забирайтесь обратно наверх и идите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит, если необходимо. Затем возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь.
Карабкайтесь вниз, в следующую комнату (или падайте вниз — это безопасней!). Вставьте идентификационную карточку в **ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ (CARD LOCK)**. Прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Спускайтесь вниз в следующую комнату, прыгайте, потом спускайтесь еще ниже. Бросайте камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгайте вниз и стреляйте в них. При появлении лазерного луча, падайте вниз и, сгруппировавшись, катитесь вправо, чтобы избежать попадания в голову (!). Продолжайте катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберитесь по ней и поговорите с человеком.
Ого, здесь куча кредиток! Самое время подобрать несколько. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Идите направо через комнату и спускайтесь в соседнюю. Забирайтесь на центральный уступ, вытаскивайте пистолет и падайте. Застрелите охранников. Воспользуйтесь **ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ**, чтобы подзарядить щит. Отправляйтесь направо, взбирайтесь наверх и нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ (SWITCH)**. Перепрыгните через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйтесь вправо в соседнюю комнату и с колена убейте дронаробота. Падайте вниз и убейте охранника. Подберите **КРЕДИТКИ**, которые лежат в центре комнаты. Идите в соседнюю. Забирайтесь на центральную платформу и поднимите **КЛЮЧ (KEY)**. Спрыгните вправо и соберите **КРЕДИТКИ**. Идите направо в соседнюю комнату, застрелите охранника. Заберитесь наверх к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Осмотритесь вокруг и найдете еще несколько **КРЕДИТОК**. (У вас их должно быть уже достаточно!) Отправляйтесь в левую комнату. Присядьте и перекатитесь через центральный уступ. Не забудьте сохраниться. Потом отправляйтесь вниз и направо. Там вы снова встретитесь со стариком. Купите у него **РЕМЕНЬ (G-BELT)**. Наденьте его и падайте в яму. Вот и конец этапа!

Этап 2: Новый Вашинггон

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйтесь направо в соседнюю комнату, повернитесь влево и карабкайтесь вниз. Прыгайте, потом поднимайтесь на подъемнике. Поднимитесь на правый уступ. Отойдите как можно дальше



вправо, разбегитесь и бегите влево, прыгайте и хватайтесь за уступ наверху (не отпуская клавишу **А**, нажмите в момент прыжка ←) Отправляйтесь в соседнюю комнату слева и забирайтесь наверх. Теперь — направо. В следующей комнате вас ждет серьезное испытание. Опустившись на колено, стреляйте в **ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ**, затем быстро поднимайтесь и снова стреляйте, иначе вам с ними не справиться. Поговорите со своим старым другом **ЯНОМ**. Присядьте на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо лучше, чем концовки большинства игр!) Вы получите **СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Включите и всегда держите его включенным, если, конечно, больше ничем из каталога не пользуетесь. В этом случае единственное, что вам нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу **В**. На мгновение оно защитит вас от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому вы можете пользоваться им сколько хотите.

Идите направо в соседнюю комнату. Подойдите прямо к пропасти, повернитесь налево и спускайтесь вниз. Падайте, вытаскивайте пистолет и стреляйте в охранника. Возьмите **ВЗРЫВАТЕЛЬ (FUSE)**. Лезьте наверх. Разбегитесь и прыгайте влево, хватайтесь за уступ наверху и залезайте на него. Выберите в своем каталоге взрыватель и подведите его к переключателю. Нажмите переключатель и поднимитесь на подъемнике. Пройдите влево и нажмите переключатель. Поднимитесь на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным, какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с вами, он говорит: «Доброе утро!» Идите налево в следующую комнату и поговорите с человеком на **ПРОПУСКНОМ ПУНКТЕ (CHECKPOINT)**, чтобы получить **КАРТУ (MAP)**. Включите подъемник и опуститесь на нем. Чтобы воспользоваться метро, вам надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу **А**, когда появится поезд. Вас доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у вас на карте. Нажмите **А**, когда доберетесь до станции **АМЕРИКА**.

Отправляйтесь на подъемнике наверх, потом пересядьте на другой, для этого нажмите на переключатель, и поднимайтесь еще выше. Идите как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызовите подъемник. Отправляйтесь налево в бар и потолкуйте с барменом. Потом — направо и поговорите с **ДЖЕКОМ**. А вы еще думали, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!

Спускайтесь обратно в метро и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Поднимитесь на двух подъемниках и сверните налево, к **АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ**. Поговорите с типом, который окажется справа. Поднимитесь и поговорите с людьми в окнах **А**, **С** и, наконец, **В**. С боссом разговаривайте вежливо. Отдайте ему свою идентификационную карточку, чтобы получить **РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ**. Потом возвращайтесь в сабвей и поезжайте в **ЕВРОПУ**.

Поднимитесь на двух подъемниках и идите налево. Вы можете сфотографироваться, вставив свою кредитную карточку в щель для монет, но полученные снимки вам в дальнейшем не понадобятся Пройдя еще немного влево, вы найдете **АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ**. Побеседуйте с мужчиной, потом идите налево к **СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ**.

Поручение 1 (доставка пакета):

Воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить работу. Опуститесь на подъемнике, зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АЗИЮ**.

Поднимитесь на последний этаж и идите вправо в **ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО**. Поговорите с дамой в будке и получите пакет. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Когда вы появитесь на последнем этаже, на вас набросится охранник. Будьте готовы к этому. Идите направо, найдите агента по туризму и отдайте ему пакет. Возвращайтесь в агентство по найму (**ЕВРОПА**) и получите следующее поручение.

Поручение 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП):

Предъявите разрешение на работу и примите поручение, потом зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АФРИКУ** и поднимитесь на подъемнике до **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2**. Идите налево. Прыгайте направо и поднимайтесь на подъемнике за **ОВП**. Идите направо в соседнюю комнату. **ОВП** может уйти, но вы не обращайте внимания. Заберитесь на самый верх справа, потом спрыгивайте вниз (таким образом обманете двери). Идите направо в соседнюю комнату, забирайтесь наверх, перепрыгните мину. Повисните на правом уступе и падайте. Пройдите влево через 2 комнаты, найдите **ОВП** и приведите его к этому месту. Спуститесь на подъемнике. Заберитесь на самый верх, затем прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Поднимите **КЛЮЧ (KEY)**. Перелезьте через стену слева и воспользуйтесь ключом, чтобы открыть **ЗАМОК (KEY LOCK)**. Идите в соседнюю комнату слева и будьте готовы выстрелить в охранника. Падайте вниз и отправляйтесь в комнату слева. Пройдите влево и залезьте на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляйте в приближающуюся к вам сферу. Отпрыгните вправо и забирайтесь наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Идите налево и ищите **КЛЮЧ**, затем спускайтесь и уходите вправо. Дойдя до запертой на **ЗАМОК** двери, откройте ее ключом. За дверью вы найдете **ОВП**. Идите в комнату слева и опуститесь на подъемнике. Это **ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР**. Идите налево. Когда **ОВП** узнает это место, вы будете тут же переброшены в агентство по найму. Восстановите щит, сохранитесь и можете браться за следующую работу.

Поручение 3 (ликвидация киборга):

Готовьтесь к неожиданностям! Отправляйтесь направо через две комнаты и найдите там чело-

10 Зак 376

века. Покажите ему фотографию киборга. Он направит вас в бар. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АМЕРИКУ**. Поднимайтесь на последний этаж и идите налево в **БАР**. Поговорите с человеком, который находится у левой стены бара, и покажите ему фото. Он направит вас в **ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1** (она расположена чуть ниже). Спуститесь вниз на двух подъемниках и поговорите с **ПОЛИЦЕЙСКИМ**. Вернитесь в бар. Пройдите налево в смежную комнату, но будьте наготове — вы будете атакованы сзади (справа) мутантом. Поговорите с мужчиной. Отправляйтесь назад, в **ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1** и застрелите полицейского (эй, не мы придумали эту игру! Мы в нее только играем!). Полицейский воспарит в воздух после первого выстрела, поэтому будьте готовы подняться и выстрелить еще раз. Поднимите **КЛЮЧ**. Вернитесь в бар и пройдите одну комнату влево, там найдете **ЗАМОК**. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайтесь туда и сохранитесь. Потом спуститесь на один этаж и перепрыгните через пролет, который справа, затем идите в правую соседнюю комнату, присядьте и стреляйте в правую стену. Два охранника, один за другим, выбегут прямо под ваши пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут бегать до тех пор, пока вы их не убьете. Вы будете перемещеныобратно в агенство по найму. Восстановите щит и сохранитесь. Воспользуйтесь разрешением на работу, чтобы получить следущее поручение.

Поручение 4 (замена карты в генераторе мощности):

Выполнение этого поручения не составит для вас особой сложности, если, конечно, вы хорошо овладели клавишами управления. Вы должены добраться до генератора мощности не более чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега вы можете достичь цели своего назначения секунд за 75, но вам достаточно трудно будет найти место для карты и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд вам совсем не помешают. К тому же, у вас есть возможность сохраниться перед марш-броском, так что не волнуйтесь. **ТЕЛЕПОРТАТОР** находится в агентстве по найму (такая голубая штучка на потолке) справа от **СОХРАНИТЕЛЯ** и **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Встаньте под ним и приступайте к делу. Взберитесь на стену и быстро бегите направо (держите клавишу **А**) через следующую комнату. Нажмите и держите клавишу ↑, когда выходите из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская **А**, нажимайте опять ↑, чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Бегите вправо до упора, нажимайте переключатель, прыгайте вниз и бегите налево. Перекатитесь, чтобы избежать опасности, поджидающей вас на пороге следующей комнаты. Перелезьте через стену, перепрыгните яму и перекатитесь под следующим препятствием. Опуститесь на подъемнике, затем еще на одном. Бегите направо и прыгайте через яму в следующую комнату. Когда вбегаете в соседнюю комнату, держите клавишу **А**. Тогда вы прыгнете вверх и схватитесь за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу, Дождитесь, пока он поднимется до самого верха, затем спуститесь на нем вниз. Бегите направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом «терминал»). Возьмите из каталога карту. Место для нее — щель справа от основания генератора. Вставьте ее туда. Восстановите энергию своего щита, сохранитесь, затем воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить следующую работу.

Поручение 5 (уничтожение мутантов):

Пройдите 3 комнаты влево и отправляйтесь вниз на подъемнике к **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3**. Войдите в комнату и сохранитесь. Прыгайте вниз и стреляйте в мутантов (если вам удастся их убить, а самому не пострадать, вам, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгайте на левый уступ и спускайтесь вниз. Падайте и стреляйте в мутанта. Прыгайте еще ниже. Воспользуйтесь своим силовым полем, чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрелите его. Подберите **КЛЮЧ** у его ног и прыгайте вниз в следующую комнату. Убейте мутантов. Дальше — налево. Откройте ключом вторую дверь и продолжайте двигаться влево. Поднимите **КАМЕНЬ** и бросьте его в датчик слева от себя, заберитесь на уступ, включите силовое поле и застрелите мутанта. В соседней комнате мутант сидит на дальней левой стене, так что будьте готовы, как только войдете, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйтесь направо. Встаньте в центре комнаты и бегите влево; выбегая из комнаты, нажмите и держите клавишу ↑ на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу приседайте и стреляйте влево. Перепрыгните через **МИНУ** (**MINE**) и лезьте на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайтесь обратно и идите в следующую комнату. Падайте и стреляйте в мутанта. Лезьте обратно. Приседайте под лучом лазерной пушки. Идите в соседнюю комнату (безопаснее будет, если вы туда вкатитесь). Присядьте и приготовьтесь застрелить **ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА**,

затем выпрямитесь, чтобы прикончить его (воспользуйтесь своим силовым полем!). Пройдите к нижнему правому углу и поднимите **100 КРЕДИТОК** и **КЛЮЧ**. Отправляйтесь обратно на самый верх (не забывайте про лазерную пушку). Идите вниз и направо, затем спускайтесь в следующую комнату и вступите в схватку с очередным **ОХРАННИКОМ**. Отправляйтесь к правому нижнему углу и воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК**, но будьте готовы развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к вам, вы можете пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Уберите пистолет, и вы тут же окажетесь в агентстве по найму. Зарядите щит и сохранитесь.

Теперь вы должны получить документы. Из агентства идите направо к подъемнику, но не упадите в его шахту! Дождитесь, пока он поднимется, затем спускайтесь в метро. Отправляйтесь в **АМЕРИКУ** и поднимайтесь на последний этаж. Идите направо, найдите **ДЖЕКА** (подделывателя документов). Возьмите у него свои бумаги и возвращайтесь в **ЕВРОПУ**. Поднимитесь наверх и найдите человека, который сидит за столом под вывеской «**БАШНЯ СМЕРТИ**». Отдайте ему свои бумаги. Согласитесь, это было легко.

Этап 3: Башня Смерти

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где вас подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. **НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ**: сферы всегда будут находиться на уровне ваших глаз. Вы можете, опустившись на колено, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у вас над головой. Как только они удалятся от вас, вставайте и стреляйте. **ПОМНИТЕ ТАКЖЕ**, что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колено, враги будут сами выбегать под ваши пули.

Уровень 8:

Входя в комнату, будьте готовы к стрельбе! Пройдите вправо 3 комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажмите переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь с правой стороны подъемника. Идите налево, пока вы не выйдете к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайтесь на подъемнике наверх.

Уровень 7:

Подъемник, ведущий на уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжайте идти влево, пока не доберетесь до двух дверей в левом нижнем углу (здесь же находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, которым можно воспользоваться!). Уничтожьте сферы в комнате справа, чтобы открыть 2 двери, ведущие к подъемнику.

Уровень 6:

Сразу же карабкайтесь на правую стену и идите вправо, чтобы нажать выключатель, затем идите налево, пока не доберетесь до подъемника. В соседней комнате слева находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**, к которому, возможно, вам захочется вернуться прежде, чем отправиться на уровень 5. (**СОХРАНИТЕЛЬ** находится около подъемника на уровне 7.)

Уровень 5:

Перекатитесь по тоннелю влево и продолжайте идти влево, пока не увидите подъемник. В комнате слева от подъемника находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Комната слева от **СОХРАНИТЕЛЯ** весьма коварна: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгайте влево и не отпускайте клавишу **A**, чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падайте и прыгайте влево. Взберитесь наверх и прыгайте влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгайте вправо, поднимайтесь обратно и с разбега прыгайте влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее вас ждет засада из двух охранников. Спуститесь на нижний этаж и бегите к правой стороне комнаты, затем повернитесь налево, присядьте и стреляйте в охранников. Видите, не так все плохо.

Уровень 4:

Чем выше вы поднимаетесь, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает вам задачу. Теперь вам нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа вы должны взобраться на стену и выстрелом уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. После чего падайте вниз и прикончите его. Нажмите переключатель: наверху откроется дверь. Потом взбирайтесь налево и с разбега прыгайте вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождитесь пока охранники не подорвутся на мине. В комнате находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Воспользуйтесь им.

Уровень 3:

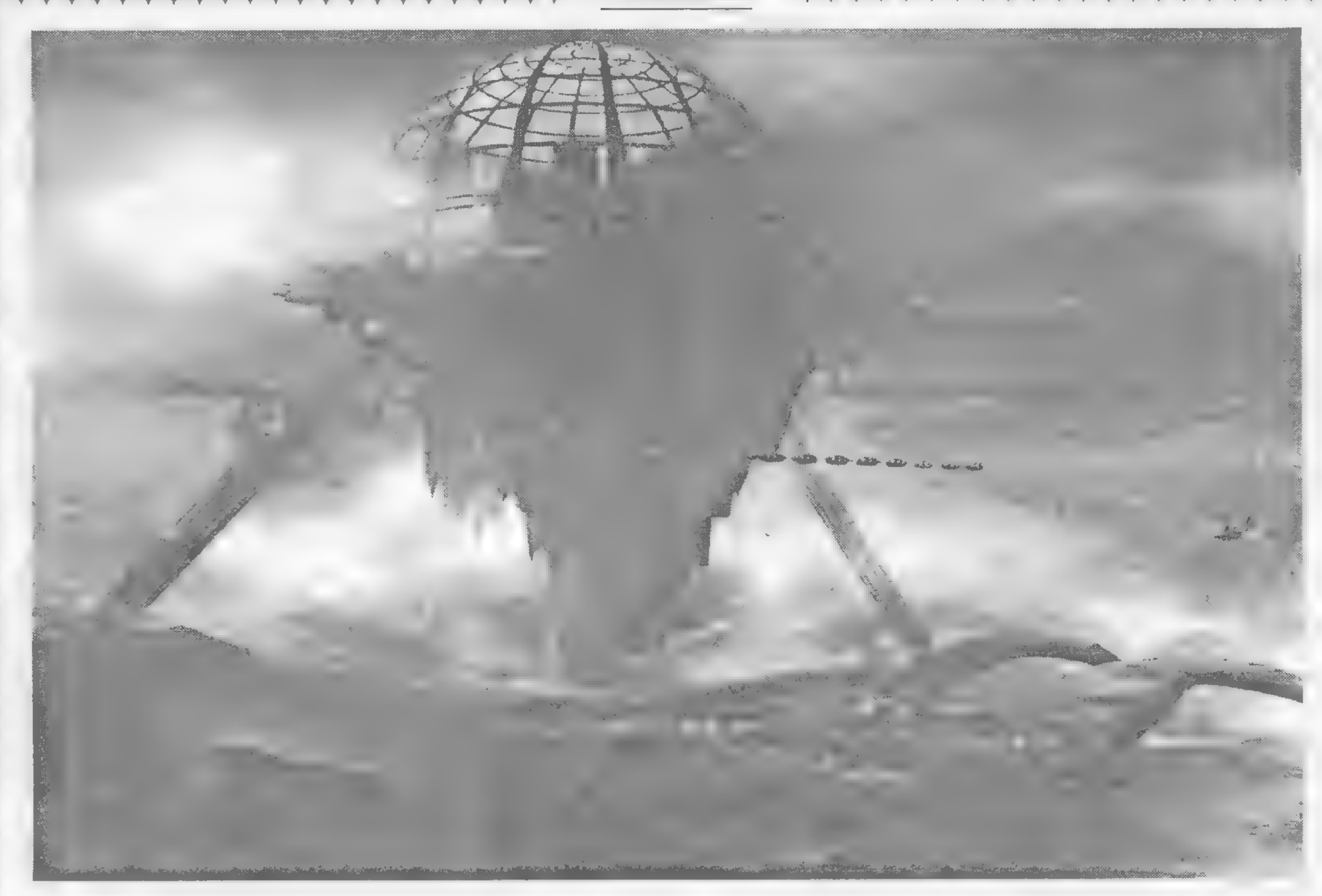
Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Идите до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх, или спуститься вниз. Стойте на подъемнике и отстреливайте появляющихся охранников. Затем идите направо и взбирайтесь вверх, к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Уничтожьте сферу и двух охранников, затем сохранитесь. Заберитесь на верхний этаж и уничтожьте сферу, потом ждите, пока не появится следующая, и расстреляйте ее. Пройдите налево через две комнаты и увидите подъемник. Поднимайтесь.

Уровень 2:

Присядьте и застрелите охранника, потом откатитесь от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее. Нажмите переключатель, затем спуститесь на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

Уровень 1:

Чтобы расправиться с последним охранником, вам потребуется 8 выстрелов. Теперь вы отправляетесь на планету **ЗЕМЛЯ**.



Этап 4: Земля

Поначалу вам будет нелегко, потом легче. Спуститесь на подъемнике вниз. Покажите свои документы человеку. Войдите в комнату слева. Подъемник вас доставит наверх, и вам придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдете в соседнюю (слева) комнату, приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота и еще одного левитирующего охранника. Падайте вниз и откатитесь от очередного дроно-робота, затем развернись и стреляйте. Далее будет трудно: подъемник доставит вас в следующую комнату, где вы будете атакованы **ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ** одновременно! Помните, что сферы не смогут причинить вам вреда, если вы присядете во время схватки с роботом и охранником. Взберитесь на уступ справа и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит. Идите налево, карабкайтесь вниз, затем вправо и вступайте в схватку с левитирующим охранником. Карабкайтесь и идите вправо, пока не столкнетесь с еще двумя левитирующими охранниками и дроно-роботом. Потом направо, где вас ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дроно-робот. Если вы упадете в голубую яму, вы обнаружите, что за шестом прячется сфера. Бороться с ней тяжело, поэтому перепрыгивайте яму, идите влево и нажмите на выключатель, чтобы вызвать **ТАКСИ (TAXI)**. Попробуйте представить себе будущее, где такси ездят сами по себе! Такси отвозит вас в **ПАРАДИЗ (PARADISE)** («Ограничитель скорости — 200»). Сохранитесь! Пройдите в комнату направо, где увидите значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится **ОКНО**. Идите обратно влево и карабкайтесь на самую верхнюю платформу (если сделаете это быстро, то избежите встречи с роботом). Будьте готовы выстрелить в сферу справа, когда доберетесь до платформы. Разбегайтесь с левой стороны платформы и прыгайте вправо, нажимая на клавишу A, чтобы ухватиться за уступ. Взберитесь наверх, бегите и снова прыгайте вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбейте выстрелом стекло в окне, чтобы войти, и будьте готовы к встрече с дроно-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встаньте на левом краю подъемника и спускайтесь вниз, стреляя в сферу. Идите вправо. Войдя в комнату, присядьте и стреляйте, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгайте влево и подберите ключ. Прыгайте на подъемник и поезжайте на нем вниз. Идите в комнату направо, немедленно приседайте и стреляйте в дроно-робота и охранника. Откатитесь влево и выстрелите в сферу. Пройдите три комнаты вправо, подождите, пока не спустится охранник, и тогда сражайтесь. Встаньте с правого края подъемника, и поезжайте вверх, стреляя в сферу. Идите влево и поезжайте наверх на первом подъемнике. Идите направо и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**.

Идите налево, потом спускайтесь на подъемнике вниз. Идите влево и отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите влево в следующую комнату и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите обратно к нижней комнате справа и откройте ключом **ЗАМОК**. Спуститесь на подъемнике и будьте готовы застрелить дроно-робота и сферу. Сохранитесь! Залезьте на платформу прямо над **СОХРАНИТЕ-**

ЛЕМ: стена сдвинется. Отправляйтесь на подъемнике вниз, будьте готовы выстрелить в сферу. Заберитесь наверх, в очередную комнату. Прыгните вправо (здесь где-то бродит охранник) и идите в следующую комнату. Возьмите ключ. Уничтожьте две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйтесь в комнату слева. Встаньте в дверном пролете и заберитесь наверх. Идите в комнату справа. Прыгните к переключателю на правой стене и нажмите его, чтобы сдвинуть стену внизу. Идите обратно и спускайтесь вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится **БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН**). Идите направо к **ЗАМКУ** (по пути уничтожьте сферу). Если надо, подзарядитесь.

Идите налево в соседнюю комнату и взбирайтесь наверх, к двери. Входите в дверь. Падайте и подберите **МЫШЬ** (**MOUSE**). Перекатитесь к правой стене под **ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ**. Нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите к подъемнику, который расположен ниже **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите вверх и взберитесь по стене. Сделайте один шаг вперед, встаньте на колено и катитесь вперед к **ЛЮКУ** (**TRAP DOOR**). Нажмите переключатель, сохранитесь и подзарядитесь, если нужно. Идите налево и падайте вниз. Нажмите переключатель. Прыгайте вправо и отправляйтесь в следующую комнату. Возьмите **КЛЮЧ** и прыгайте вниз. Уничтожьте дроно-робота. Лезьте наверх, затем идите влево и прыгайте через пролет. Забирайтесь наверх и идите направо к **ЗАМКУ** (**KEY LOCK**). Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть дверь. Поднимитесь к двери. Идите направо и стреляйте в охранника. Идите направо в следующую комнату и расстреливайте охранников и сферы.

Готовьтесь к неприятной неожиданности! Когда вы перепрыгнете **КРАСНУЮ МИНУ**, вас начнет преследовать **ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Вы можете захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Бегите направо и готовьтесь к **ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ**. В следующей комнате перепрыгните через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгните еще одну мину. Бегите к краю экрана, потом остановись и расстреляйте сферу, как только войдете в следующую комнату. Вбегайте в дверь, прежде чем поле нагонит вас!

Этап 5: Секретная база «Парадиз»

Вы начинаете этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше бегите.

Бегите вправо и падайте, быстро хватайте пистолет и стреляйте в охранников. Если вы выйдете из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранитесь. Рядом с **СОХРАНИТЕЛЕМ** подберите **КЛЮЧ**. Идите направо в соседнюю комнату и воспользуйтесь им, когда увидите **ЗАМОК**. Заберитесь на уступ слева над вами и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберитесь на самый верх комнаты (быстро проскочите мимо **ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ**). Заберитесь наверх в следующую комнату.

В этой комнате находится **СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА**, двигающаяся от пола к верхней платформе, затем обратно. Следите за ее действием, затем пробегайте под ней вправо. Убейте дроно-робота в соседней комнате справа. Отправляйтесь влево к последней комнате. Встаньте под уступом и быстро заберитесь на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйтесь налево в следующую комнату и падайте в яму; вы обнаружите там **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Взберитесь обратно наверх, затем взбирайтесь дальше к уступу со **ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНОЙ**. Перекатитесь под ней, убейте охранника и возьмите **ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР** (**TELECONTROL**) и **ТЕЛЕПРИЕМНИК** (**TELERECIEVER**). Можно положить приемник на землю (или бросить его куда-нибудь), затем вернутся к нему в любой момент, когда включите телерегулятор. Встаньте под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайтесь наверх, когда он направится влево (воспользуйтесь силовым полем, когда полезете). Возьмите с уступа ключ. Отправляйтесь в следующую комнату справа (подзарядитесь, если нужно). Заберитесь на верхний этаж и бросьте телеприемник вправо, затем включите телерегулятор. Возьмите телеприемник и отправляйтесь направо в комнату. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, когда найдете **ЗАМОК**, затем возвращайтесь налево и вниз, чтобы сохраниться. Вернитесь к замку и бросьте телеприемник вниз, в яму справа. Включите телерегулятор, потом подберите телеприемник. Идите влево и прыгайте вниз. Под вами — новый противник. **ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ** «плавают» под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены способностью стрелять. Наилучший способ борьбы с ними — присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти от них. Охранник подскакивает, когда касается вас, поэтому подождите, пока он будет прямо над вами, а затем быстро отодвигайтесь в сторону, поворачивайтесь и стреляйте. На каждого из морф-охранников требуется 3 — 6 попаданий В комнате слева находится дроноробот, так что будьте готовы. Когда вы прыгнете вниз, дверь откроется, впуская морф-охранника. Вкатывайтесь в комнату. Используйте силовое поле! Когда вы уничтожите охранника, дверь откроется. Нажмите переключатель, затем отправляйтесь в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (3 попадания). Прыгайте направо и вниз и сражайтесь с последним морф-охранником в этой зоне (6 попаданий!).

Идите налево: через две комнаты найдете **СОХРАНИТЕЛЬ**. Заберитесь на стену. В центре следующей комнаты находятся **ТРИ ЯМЫ**, и **ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ** движутся мимо них. В каждой яме — сфера. В этой комнате можно действовать по-разному Попробуйте спрыгнуть в первую яму и застрелить сферу, затем забраться по правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляйте две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих

убежищ, затем бегите направо и встаньте рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгните влево и упадите в одну из ям, затем выберитесь из нее с левой стороны, когда светящиеся стены начнут движение вправо. Идите в следующую комнату и взберитесь на стену. Бросьте телеприемник влево на пол. затем включите телерегулятор. Подберите приемник, затем встаньте под **ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТАТОР** (**BLUE TELEPORTER**). Вы окажетесь на следующем этапе. На нем вас поджидают настоящие толпы морф-охранников!

Этап 6: Планета морфов 1

До **СОХРАНИТЕЛЯ** далеко, поэтому этап предстоит нелегким Отправляйтесь направо в соседнюю комнату и убейте морф-охранника затем заберитесь наверх и идите направо, чтобы убить другого. Идите прямо и спуститесь вниз, затем нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите направо, перекатитесь под нависающей стеной, чтобы найти **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Возвращайтесь налево, пройдите две комнаты, спускайтесь, затем идите направо к подъемнику. Отправляйтесь вниз и падайте с левой стороны, затем сгруппируйтесь и катитесь направо в яму. Здесь вас ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если вы достаточно быстро бегаете, то сможете добраться до соседней комнаты слева и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, светящаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, 2 способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, вы можете победить трех морф-охранников в предыдущей комнате и найти **КАМЕНЬ** на полу в правой ее части, или вы можете схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Вам нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Вы можете бросить туда булыжник или выпустить механическую мышь. Заберитесь на центральную платформу и бросьте телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хотите, можете спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она вам не понадобится! После телепортации подберите телеприемник. Взбирайтесь на самый верх и нажмите переключатель, затем карабкайтесь обратно (но не падайте и не прыгайте!) и выстрелите в дверь слева внизу. Нажмите переключатель и сделайте шаг влево, к стене, затем повернитесь направо и приготовьтесь к встрече с охранником. Отправляйтесь к убитому человеку и возьмите у него **ДЕТОНАТОР** (**DETONATOR**), потом продолжайте свое путешествие налево.

Помните, что вы в любой момент можете вернуться обратно к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, который находится у самого начала этапа. Вы можете оставить около него свой телеприемник, если уверены, что вам к нему нужно будет вернуться, прежде чем вы минуете светящуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень или мышь около сенсора на самом верху комнаты, но вам все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовьтесь к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если вы попали в комнату, то никак не сможете выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуется **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Когда вы вкатитесь в комнату, вы обнаружите, что попали в узкую яму. Заметьте, что вы не можете кататься взад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайтесь на самый верхний с правой стороны уступ. Спуститесь на подъемнике вправо и телепортируйтесь вниз к морф-охраннику. Падайтете вниз (или телепортируйтесь) на землю, но подальше от **ОБЕЗЬЯНЫ**. Быстро стреляйте в нее. Нажмите выключатель справа, затем спускайтесь в проход, открывшийся слева. Внизу — **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. В комнату слева ведет прочная, массивная дверь, так что придется идти направо. Морф-охранник мгновенно появляется в комнате. Быстро стреляйте в него, а потом катитесь обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайтесь направо и прыгайте вверх на платформу (существо не тронет вас). Снизу появится подъемник. Встаньте на него и попробуйте застрелить охранника, который находится справа. Это вам под силу. Уворачивайтесь от его выстрелов.

Спуститесь на подъемнике вниз и сразитесь с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, но его сторожит ох-



ранник и обезьяна. Если очень хочется, можете попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После **СОХРАНИТЕЛЯ** отправляйтесь налево в соседнюю комнату, берите камень, затем вскарабкайтесь на самый верхний уступ и идите налево в соседнюю комнату. Спускайтесь, но не наступите на мину. Дверь откроется при вашем приближении и закроется за вами. Убейте морф-охранника внизу, затем идите направо и возьмите **КЛЮЧ**. Встаньте под **ЗЕЛЕНЫЙ ШАР**, который свисает с потолка, и будете телепортированы наверх. Сохранитесь в соседней комнате, затем лезьте наверх к подъемнику и отправляйтесь на нем наверх. Взберитесь на уступ, торчащий над вами, затем прыгайте вправо. Бегите направо, найдите **ЗАМОК** и откройте его **КЛЮЧОМ**. Этап пройден.

Этап 7: Планета морфов 2

Вот оно! Наконец-то вы сможете серьезно проверить себя. Ваши основные враги — морф-охранники. Большую часть своего времени вы потратите на возвращение к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, в противном случае вам придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начните с прыжка на подъемник, который расположен над **СОХРАНИТЕЛЕМ**, и поднимайтесь наверх. Подготовьтесь к сражению с двумя морф-охранниками. Если вы справитесь с охранниками без особых потерь, то, возможно, захотите спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберитесь на уступ, который над самым подъемником, и подберите две взрывающиеся мыши. Положите свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спуститесь на подъемнике вниз и телепортируйтесь обратно наверх. Оставив подъемник внизу, вы сможете вернуться туда, когда захотите, а чтобы спуститься, вы всегда можете использовать свой телепортатор.

Оставьте телеприемник и идите в следующую комнату. Заберитесь на самый верх высокой стены, но с места не сходите. Там на потолке находятся **ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ**, которые при вашем приближении обязательно упадут. Бегите и прыгайте вправо, чтобы избежать этого, потом идите направо в соседнюю комнату. Поднимитесь на подъемнике. Во время движения вы заметите сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф-охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделайте шаг вправо и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ** на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуться — воспользоваться телепортатором (который вы должны были оставить несколько комнат назад, когда встретились с первыми охранниками). Если вы не пошлете подъемник вниз, **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА** наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберитесь на уступ выше и прыгайте через пролет налево, затем идите в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф-охранником. Теперь идите в следующую комнату слева и поезжайте на подъемнике вниз. Зайдите в соседнюю комнату справа и подзарядитесь. Теперь отправляйтесь к **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ**, который охраняется морф-охранником, но как только вы нажмете на него, он активирует ваш телерегулятор и вы вернетесь к приемнику. Хватайте его, потом лезьте наверх и прыгайте вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут вашего появления.

Когда убьете второго из них, у него под ногами найдете **КЛЮЧ**. Воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую вы сможете подняться выше. Если в вас несколько раз попали, вы, возможно, захотите вернуться к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, тогда положите свой телеприемник на пол и поднимитесь туда на подъемнике. Возвращайтесь к **ЗАМКУ** и поезжайте на подъемнике наверх. Потом поднимайтесь к двери наверху; рядом находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Сохраняйтесь!

В следующей комнате находятся 3 **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**, преграждающие доступ к подъемнику. Встаньте на уступе у **СОХРАНИТЕЛЯ** как можно левее и бегите в соседнюю комнату, затем нажмите и не отпускайте клавишу ↑, чтобы прыгнуть сразу, как только появитесь в комнате. Потом, не мешкая, прыгайте вперед на подъемник. Опуститесь на нем. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК** двери. Падайте вниз, туда, где **ОБЕЗЬЯНА**, затем прыгайте вправо. Вы окажетесь на подъемнике. Подойдите к правому краю подъемника, затем сделайте один шаг влево. Повернитесь налево и поезжайте на подъемнике наверх. Будьте готовы вытащить пистолет и убить обезьяну, когда увидите белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от вас, но вы не пострадаете. Бросьте свой приемник в пролет справа. Телепортируйтесь вниз и приготовьтесь сразиться с морф-охранником. Не забудьте присесть, чтобы в вас не попадала лазерная пушка. Когда покончите с охранником, идите вправо. Подождите, пока не выстрелит **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА**, затем встаньте и дважды выстрелите во **ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР**. Пригнитесь и ждите следующего лазерного луча, затем повторяйте все то же самое, пока шар не взорвется. Хватайте телеприемник и идите до упора налево, затем повернитесь направо и бросьте телеприемник в пролет. Телепортируйтесь вниз, затем идите влево через две комнаты, найдите **СОХРАНИТЕЛЬ** и сохранитесь.

Прыгайте влево и бегите, пока не окажетесь в комнате с подъемником. Спуститесь на подъемнике и сохранитесь. В соседней слева комнате находится **ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ**, который производит **МОРФ-ОХРАННИКОВ**. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встаньте на колено в центре комнаты и стреляйте в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Вы должны

попасть в **МОЗГ** шесть раз, но из разных положений. Как только расправитесь с тремя охранниками, забирайтесь на левый уступ и выстрелите в левый бок инопланетянина, затем падайте вниз и возвращайтесь к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайтесь на правый уступ и, выстрелив в правый бок инопланетянина, вернитесь к центру. Повторяйте эту операцию, пока не уничтожите инопланетянина. Идите в комнату направо и наступите на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Идите налево и сохранитесь. Вы также можете подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйтесь направо, пройдите 2 комнаты и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимитесь на нем и отправляйтесь в соседнюю комнату. Прыгайте вправо и поднимайтесь на подъемнике. Возьмите **ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ**, затем идите обратно вниз и сразитесь с появившимся морф-охранником. После того, как убьете его, поднимите **КЛЮЧ** и воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**. Сработают потайные сенсоры (вы их услышите): откроются двери. Опускайтесь на подъемнике.

В следующей комнате находятся два охранника, с которыми вы можете сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространства для маневра. **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ** находится рядом в следующей комнате, но вы должны ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь (конец уж близок), подзарядите свой щит, если это необходимо. Затем отправляйтесь назад, в начало этого этапа (где находятся сохранитель и подъемник), затем идите направо через две комнаты (безопаснее бежать). Бросьте телеприемник, затем возвращайтесь к **ЦЕНТРУ**. Не забудьте сохраниться.

В комнате, где находится **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ**, находятся две **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**. Вы можете перепрыгнуть через них, если начнете разбег из комнаты слева. Если промахнетесь, то будете перенесены к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, и вам придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда вы перемахнете через стены, идите направо. Уроните детонатор, затем сделайте шаг к переключателю и нажмите его. Включите телерегулятор и телепортируйтесь обратно к телеприемнику. Войдите в дверь справа. Идите направо, пока не упретесь в стену. Это очень трудно разглядеть, но вы стоите на подъемнике. Поднимитесь наверх и наслаждайтесь победой. Ну, а если вы не оставили свой приемник там, где мы вам советовали, вам предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку вам надо добраться до этой комнаты прежде, чем планета взорвется!

Пароли

Самый быстрый способ испортить одну из лучших игр, это злоупотреблять паролями. Не делайте этого. Ну, разве что... если положение станет совсем уж безвыходным.

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	PIXEL	FALCON	CLIO
Уровень 2:	BETSY	DATA	ACRTC
Уровень 3:	PANCHO	MILORD	BLUB
Уровень 4:	STUDIO	QUICKEY	STUN
Уровень 5:	TOHO	BIJOU	MIMOLO
Уровень 6:	AKANE	BUBBLE	HECTOR
Уровень 7:	INCBIN	CLIP	KALIMA

Завершающий код: CYGNUS.

Пароли
PIXEX - нет врагов
WEAPON - лучшее оружие

GARGOYLES

ГОРГУЛЬИ

Для тех, кто не в курсе, спешу объяснить, кто такие горгульи. Обычно так именуют уродливые каменные фигуры с перепончатыми крыльями, венчающие стены замков или крыши зданий. В средневековой Европе их использовали, чтобы отпугивать врагов и злых духов, поэтому наружность их не располагает на миролюбивый лад. Что ж, страж есть страж, тем более при этом они не лишены изящества и определенного обаяния. Считалось, что днем строения не нуждаются в защите, и горгульи могут отдохнуть, прикинувшись окаменевшими. Так что не стоит ожидать, что во время игры будет ярко светить солнце.

1 игрок | **Приключения** | 56% Рейтинг



Прохождение

Как и среди людей, среди горгулий встречались разные личности. Если покопаться в памяти и вспомнить знаменитый мультик про мишек Гамми, которые всех рассмешат забавными прыжками, то там действовала одна из них, кстати, достаточно малопривлекательная. Помните, это она, вредная и недалекая, едва не погубила короля Грегора. Встречались меж горгулий и герои-праведники, и безрассудные служаки, и мелкие пакостники с аморальными личностями, жаждущими власти. По вечной же привычке людей судить в первую очередь по внешним данным, мы имеем не только негодяйку из мишек Гамми, по заслугам усмиренную снопом солнечных лучей, сотворенных Колдуном, но и весьма нелестный отзыв о горгульях в «Секретных материалах», герои которых тоже решили, что столь несимпатичные с виду создания вряд ли будут служить добру. Вот он, голливудский стандарт в действии! Если не повезло тебе родиться в рамках определенного типа красоты, то и твои душевные, значит, качества подвергаются серьезным сомнениям. Как может делать хоть что-нибудь приятное и полезное этакая образина? А вот это самое «как» викинги-захватчики, проникшие в родовой замок героя игры Голиафа, очень скоро узнают на собственной шкуре — на дворе полнолуние, и таинственной крылатой тенью, вооруженной Оком Одина — последним достижением черной магии викингов, мускулистая крылатая фигура подвластной вам горгульи источает силу и... ярость! Еще бы, есть за что отомстить нехристям, ведь они едва не разобрали замок на булыжники, захватили развалины и теперь усиленно осваивают оборонные сооружения. Голиаф вынужден выступить в роли нападающего, несвойственной его расе. Ведь он был сметен с занимаемой веками позиции.

Поставив у горшков с горящей смолой и стационарных арбалетов хилых гномов, основные силы пришельцев, размахивая шарами на цепочках и расшвыривая топоры-бумеранги, отправились добивать раненых хозяев замка. Но Голиаф не дремлет, он вовсю карабкается по внешней стене, спеша на помощь. В ход идут мощные удары когтистых лап, с налета и с наскока, а для зазевавшихся врагов — убийственный бросок, моментально выбивающий душу вместе с прощальным воплем из бренного тела. Одними избиениями, разумеется, всех проблем не решить. Помимо когтей, позволяющих ползать по стенам и потолку в обход препятствий, герой обладает большими, но тонкими крыльями — летать с их помощью нельзя, зато взмах в прыжке позволяет как бы прыгнуть вторично, увеличивая либо высоту, либо дальность прыжка. Тройной, а иногда и более, это вам

не фигурное катание, прыжок иногда возможен, но только если во время двойного вы получите ранение. Обычно горгулью при этом отшвыривает назад — как раз на то расстояние, которое вы способны тут же наверстать.

Во второй части замка, подлетев влево с самой верхней платформы, вы можете получить дополнительную жизнь. Сей приз встречается довольно редко, как и молотки-кредиты. Щиты временной неуязвимости и кубки-восполнители жизни попадаются чаще. Большинство врагов после смерти оставляют маленький кубок. Неодушевленные препятствия не потребуют от вас чудес интеллекта, скорее, ловкости пальцев. Встретится решетка — поищите рядом груз на цепочке, вшей ассы там как раз не хватает, а для лучшего старта залезьте на плоскую верхушку. В тупиках обязательно найдется хрупкая стена, которую можно разбить с разбега. Причем далеко не всегда место для разбега будет рядом — попробуйте кубарем скатиться с платформы повыше. Так берется жизнь в третьей части замка. После этого начнется самое страшное, поскольку одолеть подъем под перекрестным обстрелом горящими бревнами нахрапом не получится. Придется отслеживать моменты выстрелов и прыгать с таким расчетом, чтобы оказаться на стене буквально сразу после попадания в нее «снаряда».

Верховный шаман викингов, последний живой «гость» замка, будет призывать на голову Голиафа молнии, но если его постоянно бить, времени на чародейство у него не останется. Подпрыгивайте, стоя на земле слева от нижней платформы — противнику придется материализоваться там, где его тут же встретит кулак горгульи.

По поводу боссов игры: как и у Голиафа, у них есть линейка энергии. Зачастую в начале боя ваши атаки на ней не отражаются! Это вовсе не означает, что противник не уязвим — просто линейка целиком на экране не умещается.

После поражения, позорно вырванного из рук победы, суровые северяне затеяли вендетту, выследив тот тайник в преисподней, где из потоков лавы рождаются каменные сородичи их обидчика. Идея, будто горгульи несут яйца или еще каким образом размножаются, действительно производит несколько бредовое впечатление. Наш герой грудью встает на защиту потомства. Состав вражеской армии практически не изменился — исчезли горшечники, поскольку горящая смола в аду малоэффективна. За столетия земного существования Голиаф отвык от пышущей жаром родины, поэтому путешествует в основном прыжками, цепляясь за крышки и донышки яйцеобразных предметов, в которых, очень возможно, дозревают детки-горгулята. Поскольку крючки временами выпускают шипы, а «инкубаторы» окуриваются раскаленными газами, мешающими полетам, в пути приходится делать остановки, выжидая на боковинах или зависая в двойном прыжке. А для спуска по вентилируемым шахтам надо повиснуть на шнурке-выключателе.



Спуск разбит на три части. Затем в огненной пучине Голиаф вновь встретится с недобитым шаманом. Око Одина впервые проявит свою истинную сущность дьявольского трансформатора — внедрившись в хилое тельце викинга, оно раздует его вместе с молотом раза в три. На ваше счастье, гигант, обладая действительно неимоверной силой, унаследовал заторможенность шамана. Не медлите, подбегайте и наносите удары, причем постарайтесь делать это пошустрее, пока враг не опомнился и не принялся крушить кувалдой почву.

Коварство викингов не знает предела, отступая в панике, они все-таки сумели замести следы своего пребывания, забрав тела и оружие павших соратников. Вернувшееся из окрестных лесов население не поверило рассказу Голиафа о горгулье-ренегате и сгоряча объявило спасителя врагом народа, в качестве наказания наложив заклятье вечной окаменелости. Пришлось бедняге на протяжении почти тысячи лет считаться историческим булыжником. Пока на исходе нашего века его не вернул к жизни некий промышленник, в качестве эксперимента скрестивший краба и алюминиевый свисток. Небоскребы, возникшие на месте замка, оснащены соответствующей времени охраной, то есть роботами трех сортов. Они классифицировали горгулью как шпиона, и открыли огонь на поражение.

Временами над непонятно куда устремившимся Голиафом обеспокоенно пролетал божественный глаз, орошая окрестности кибернетическими «ежиками». Эти надоедливые создания обладали повышенной прыткостью. И окружённому стаей вражин герою приходилось нелегко. Но сам модерновый ландшафт особых проблем Голиафу не доставлял. Высотные фонари и флагштоки обеспечили поднаторевшему в акробатических трюках герою переправу между небоскребами, невесть как забравшиеся на эту верхотуру водяные колонки — быстрый подъем. Загадочной целью прогулки по крышам оказался большой контейнер с замурованным внутри роботом. Оказалось, Око Одина способно превращать маленьких гадов в больших, даже если те уродились цельнометаллическими. Четырехногий скорострел обернулся жутким крабообразным существом, все еще запертым внутри контейнера,

который от навалившейся тяжести начал падать вниз. Страдая от тесноты, крабообразное принялось испускать волны разрядов и тыкать сквозь стены четырьмя щупальцами. Их-то вы и должны в первую очередь расколошматить, дабы проникнуть внутрь. Атакуя клешни, следите за Оком — как начнет вращаться, попытайтесь в прыжке избежать волны. Спрыгнув в контейнер, бейте нещадно корень зла, стоя сбоку. Из него будут вылетать искры. Но если присесть, когда они устремятся к герою, повреждений наверняка удастся избежать. Куда сложнее увернуться от этих искр, если они полетят из головы, но это происходит не так уж часто. По сложности этот босс, по-моему, уступает лишь последнему...

Вовремя свалив из обреченного контейнера, ведомый чутким нюхом на сверхъестественное зло Голиаф садится в поезд, направляющийся к месту финальной разборки. Как и предыдущие уровни, продвижение по составу от хвоста к локомотиву разбито на три части. Так как суммарная их длина невелика, после потери кредита вас отбросят к месту старта. Впрочем, отдать здесь жизнь можно разве что в спешке и по глупости. Новый вид роботов, боксирующих огненным кулаком, отличается лишь повышенной ударостойкостью и тупостью — чтобы не проиграть в прямом обмене ударами, заранее присядьте. Не то чтобы в этом положении вас никто не достанет, но лапами махать герой сможет с достаточной для непробиваемой обороны скоростью. Передвигаясь по крышам, постарайтесь побольше находиться в воздухе — удобнее будет уворачиваться от семафоров. А внутри вагонов опасайтесь гибельных дыр в полу — их можно преодолеть броском, либо по потолку. Учтите, что Голиф — не единственный, кто способен свалиться на рельсы. Во второй и третьей частях состава в тупиках вагона находятся жизни.

Электровоз охраняют летучие киборги. Рядовых стражей легко сбить, встав в левом верхнем углу «арены». Но когда вылетит истинный босс этапа, лучше спрыгнуть на пол и, заманив противника отступлением, отколошматить в ближнем бою. Остерегайтесь сброшенных мин.

И вот, наконец, горгулья добралась до последнего оплота тысячелетнего зла — автоматизированной кузнецы, штампующей полчища роботов-солдат. Поскольку воинственных железяк на этом уровне явно в избытке, тратить на них время и энергию не рекомендуется. Не пытайтесь ползать по стенам, пока не найдете щит. Тем более что способов подъема и без того хватает, увлекательных и экзотических. В первом цехе — поездка на чане с расплавом (переползая со стенок на днище, уворачивайтесь от выбросов из нестабильных топок.) Во втором — на привязанной силовым лучом платформе («колышек» перемещается довольно медленно, да и летуны повсюду роятся, угрожая скинуть в расплав, поэтому, взяв щит, ползите по правой стене к ведущей на выход «канатке», предварительно подобрав жизнь в правом нижнем углу.) В третьем цехе перед самым выходом платформы осуществляют сброс груза.

Следуюший цех — самый веселый. Сначала подъем кувырками на флагштоках, затем — лабиринт, который вы должны проехать на чане без единой ошибки, иначе будете в отчаянии решать, какой путь через огненные струи отнимет меньше жизней — обратно к месторождению чанов или вверх к выходу. Я обычно выбирал последний...

Перед разборкой с боссом игры Голиаф окажется в «родильном» цехе, где стоят штампующие врагов клети. Разбить их можно только с наскока, что вызывает затруднения для прочных типов роботов — своими телами они загораживают клеть, а пока вы расчищаете дорогу, на свет появляется новый защитник. Но главную проблему ставит клеть, стоящая на краю пропасти, места для разбега нет, и вы должны очень точно подловить момент, чтобы разбить ее на сходе с доставившей вас платформы. А вот и виновник всех бед. Кто бы мог подумать, что нынешний владелец Ока — старая знакомая Голиафа по кличке Демона! Вот уж, действительно, крепкий орешек. Сначала надо убедить изделие викинга залезть в хозяйку, выгнав его поочередно из трех «ежей», обернувшихся адскими волчицами. Безопасная позиция для избиения — на фоне филейной части кибер-зверя, но не так-то просто ее занять. В режимах Easy и Normal здоровье перед последней битвой вам восстановят. У Ока в совокупности с Демоной осталась половинка линейки энергии, почти всю ее вы отобьете без труда, нанося в апогее «подлета» пощечины крутящемуся артефакту. Но самое сложное еще впереди — воспламенившаяся демона начнет скакать как мячик по всему экрану, практически неуязвимая, как и было обещано в заставке. Я обнаружила лишь два весьма ненадежных, но все же далеко не безнадежных вида атаки — рывок вниз когтями с потолка по центру экрана (для метких), либо отмашки лапой в висячем на стене положении (для терпеливых и удачливых). Несмотря на показания шкалы, для окончательной победы требуется до десяти попаданий.

Вот такая игрушка, как говорится — играйте и выигрывайте, если мое скромное описание пробудило хоть какой-то интерес к данному продукту компьютерного бизнеса.

GAUNTLET 4

МАГИЧЕСКАЯ ПЕРЧАТКА 4

Много таинственного и легендарного в этом заколдованном мире. Когда тайна башни стала известна, на смену пришли сказочные легенды, пересказываемые снова и снова многими людьми. Те, кто стремился к приключениям, несмотря на риск, сами для себя и создали этот магический мир сказок и неправдоподобных легенд, которые с удовольствием слушают и в наше время. Люди назвали этих сочинителей сказок и легенд искателями приключений. Однако, даже в наше время еще существует одна единственная тайна, которую не смог разгадать никто. Древние мудрецы назвали ее «Тайной защиты древних башен замка».

4 игрока	Ролевая игра	80% Рейтинг



Предыстория

Старинный замок, спрятанный неведомыми магическими силами глубоко внутри гор, сеет ужас у всех людей, живущих поблизости от этих таинственных гор. Впрочем, это не мешает местным жителям забавляться над искателями приключений, которые говорят, что этот самый замок окружен четырьмя башнями. Легенды гласят, что башни защищают сам замок от вторжения кого-либо или чего-либо из внешнего мира. Несмотря на это, древние книги гласят следующее: «Если ты не сможешь сломать магию четырех башен, ты не войдешь в сам замок; ибо могущественные чары охраняют ключи-кристаллы, так необходимые для прохода в замок». Некоторые говорят, что древний секрет сокровищницы заключается внутри стен замка. Многие пытались раскрыть тайну замка, но, отправившись за очередными приключениями и сокровищами, так и не вернулись. До сих пор жива эта тайна.

Несмотря на мрачное предсказание и слухи о магическом замке, находятся четыре героя-путешественника. Воина **THOR'а**, валькирию **THYRA**, мага **MERLIN'а** и эльфа **QUESTOR'а** ничего не объединяет, кроме цели разрушить чары замка и принести мир в эту мифическую страну. Предводителем этой четверки является воин. Родом он из варваров. Передвигается

этот персонаж очень медленно, но мощность его атаки компенсирует этот недостаток. Валькирия — предводительница женщин-воинов. Средний персонаж: передвигается достаточно быстро, как и орудует мечом. Маг — волшебник, но, хоть он и владеет магией, от этого он не становится бессмертным. Эльф — друг из леса, владеющий арбалетом. Самый быстрый персонаж в игре. Стреляет очень быстро, но слабо. Пожалуй, если вам нравится стрелять из лука, то стреляйте лучше эльфом, но помните: он достаточно слабый. Добро пожаловать в сказочный мир **GAUNTLET**- мир драконов, магии и чудовищ...

Управление

Управление в игре простое. Кнопка **А** используется для применения колец, предметов, пополнения энергии (maximum), изменения параметров персонажа. Кнопка **В**: использование своего оружия, характерного для каждого персонажа; отмена применения того или иного предмета или кольца. Кнопка **С**: применение магии.
Start: вызов меню персонажа.

Применение предметов персонажем

В игре вам могут встретиться следующие предметы: ключи (**KEY**), магические напитки (**MAGIC POTION**), сокровища (**TREASURE**), предметы, позволяющие вам исчезнуть от врагов, то есть враги вас не будут замечать (**invisibiliti**) ; различные магические кольца (**rings**), а также еда, позволяющая вам восполнить недостающую энергию (**food**). Вы также сможете приобрести необходимые предметы у гномов-продавцов в начале игры (в процессе прохождения башен вы также можете их встретить).

Чтобы применить нужный вам предмет, нужно сделать следующее: нажать **Start** для появления меню персонажа (в этом меню, нажимая кнопки влево и вправо, вы сможете применить предметы; просмотреть статус своего персонажа на данный момент игры; записать код игры; восполнить энергию-maximum, увеличив ее; изменить характеристики персонажа и его оружия).

Курсором (влево или вправо) выберите нужную вам вещь.

Если вы хотите применить кольцо, то в соответствующем меню нажмите кнопку **А** и наведите мигающий курсор на нужное вам кольцо. Затем нажмите **Start** и кольцо начнет действовать. Если хотите применить предмет (**Healdrink** или **Warpwing**), то нажмите кнопку **А**, наведите мигающий курсор на нужный вам предмет, нажмите **Start** и опять кнопку **А**. Тогда предмет применится. Чтобы применить магический напиток (**MAGIC POTION**), нажмите кнопку **С** и магия применится. Она уничтожает практически все живое на этом этаже.

Ключи, еда, предметы невидимости применяются независимо от вас. Ключи позволяют вам открыть закрытые двери. Ключи и магические напитки вы можете иметь в ограниченном количестве.

Пополнение энергии-maximum персонажем

В игре за убитых врагов вы получаете определенное количество очков, которые вы можете использовать для увеличения maximuma вашей энергии. Когда вы нажимаете во время игры Start, вам предстоит увидеть следующее меню: **STATUS 1** — здесь показаны сила вашей магии, ваша защита, мощность вашей силы в ближнем бою, а также очки за убитых вами врагов (**ЕР**) и maximum энергии **HP**. Последние числа в скобках на каждой строке указывают количество очков за убитых врагов, необходимое для пополнения вашей энергии (**HP**) и мощности вашего персонажа. В **STATUS 2** вы можете просмотреть мощность вашего оружия, его скорость, насколько это оружие может вас защитить в бою, скорость вашего персонажа. **EQUIPMENT**: показывает, какое оружие вы имеете на данный момент. **ITEM**: здесь будут находиться все магические кольца и предметы. **PASSWORD**: здесь вы сможете посмотреть и записать код текущей игры в определенной башне и код ваших параметров.

Чтобы восполнить энергию-maximum, вам надо нажать в соответствующем меню (**STATUS 1 ИЛИ STATUS 2**) кнопку **А** на линии вашей энергии **HP**. Тогда у вас появится больше энергии для прохождения игры.

Изменение статуса персонажа

В игре в ряде случаев, чтобы пройти тот или иной участок, вы должны изменить соответствующий параметр вашего персонажа. В ряде случаев изменение именно этого параметра персонажа позволит вам пройти игру. Так как мощь игрока-персонажа увеличивается, то не всегда вы сможете контролировать действия данного персонажа. Поэтому в игре предусмотрено изменение параметров персонажа игры и его оружия (всего их шесть). Чтобы изменить тот или иной параметр, выберите меню **STATUS 1** или **STATUS 2** и нажмите кнопку **А**. Наведите мигающий курсор на параметр персонажа, и нажатием влево или вправо измените его. Для изменения параметра нажмите **Start**, а если вы не хотите его изменять, нажмите кнопку **В**.

Предметы в игре

Они подразделяются на три подгруппы:
а) оружие;
б) магические предметы;
в) ключи, еда и предметы невидимости, а также магические напитки, повышающие вашу мощь и магию.

Оружие

У всех персонажей игры оружие идентично по стоимости, но характеристики его разные.

THOR

$	Название оружия	1	2	3	4	5	6
1000	Broad Axe	0	2	0	0	0	0
4000	Battle Axe	0	2	2	2	0	0
8000	Flying Axe	0	4	0	3	0	1
14000	Warriors Axe	0	5	2	2	0	0
22000	Thunder Axe	0	7	1	3	0	0
32000	Dwarwen Axe	0	8	3	3	0	0
2000	Iron Wrist	0	0	0	0	1	1
8000	Hyper Wrist	1	0	1	2	1	1
16000	Blast Knuckle	1	0	0	3	1	1
2000	Power Braslet	1	0	0	0	1	0
8000	Rune Br-t	2	0	0	0	1	1
16000	Draupnir	2	0	0	0	2	2

THYRA

$	Название оружия	1	2	3	4	5	6
1000	Long Sword	0	1	0	1	0	0
4000	Dancing Sword	0	3	1	2	0	0
8000	Long Blade	1	3	0	3	0	0
14000	Rune Sword	2	4	2	2	0	0
22000	Aner Blade	2	5	1	4	0	0
32000	Hilder Sword	2	6	2	4	0	0
2000	Large Shield	0	0	1	0	2	0
8000	Knight Shield	1	0	0	0	2	1
16000	Blue Shield	2	0	0	1	3	1
2000	Chain Mail	0	0	0	0	1	1
8000	Blait Mail	0	0	0	0	4	1
	Heavy Metal	0	0	0	0	4	2
	Defend Orb	0	0	0	0	0	1
	Магический Roint, Fwdin castle						

MERLIN

$	Название оружия	1	2	3	4	5	6
1000	Energy Bolt	0	1	0	1	0	0
4000	Energy Shot	0	3	0	1	0	0
8000	Magic Arrow	1	5	1	1	0	0
14000	Magic Missle	1	6	1	2	0	0
22000	Phycho Shot	0	6	1	2	1	0
32000	Ray Ball	0	7	2	2	1	0
2000	Hi-Protection	0	0	0	0	1	1
8000	Magic Shied	1	0	0	1	1	1
16000	Psy Barrier	2	0	1	1	1	1
2000	Heavy Robe	0	0	0	0	2	1
8000	Sage Robe	1	0	0	0	2	1
	Energy Cloak	1	0	0	0	3	2

QUESTOR

$	Название оружия	1	2	3	4	5	6
800	Wood Arrow	0	0	0	0	0	0
1000	Iron Arrow	0	1	0	1	0	0
4000	Steel Arrow	0	2	0	1	0	1
8000	Ceramic Arrow	0	3	1	1	0	1
14000	Silver Arrow	1	2	2	0	1	1
22000	G Arrow	1	3	2	0	2	1
32000	Lyune Arrow	1	4	2	1	2	1

0	Dagger	0	0	0	0	0	0
2000	Silver Dagger	0	0	0	1	0	1
8000	White Wang	0	0	0	3	0	1
16000	Elven Knife	1	0	0	3	1	1
2000	Speed Boots	1	0	0	0	0	1
8000	Hi-Speed Boots	1	0	0	0	1	2
1600	Magic Boots	1	0	0	0	2	3

Обозначения к таблицам:

1 — мощность магии; 2 — сила метательного оружия; 3 — скорость стрельбы;
4 — сила кулаков; 6 — скорость ходьбы.

В игре есть места, влияющие на ход персонажа и на его характеристики. Обычно это пол нехарактерной окраски для данной башни. Рассмотрим эти полы в каждой башне по отдельности.

EARTH

SLOW TILE: ход вашего персонажа замедляется. Это неопасная для вашего здоровья местность. Когда вы покинете ее, то избавитесь от замедленного эффекта.

NO MAGICTILE: на данном полу вы не можете использовать магию, так что вы должны планировать стратегию уничтожения врагов (особенно смертей), где есть данный пол. Не вредит вашему здоровью и не влияет на ход вашего персонажа.

NO SHOT TILE: если вы попали в даннное место, то вы не сможете стрелять своим оружием. Однако вы можете драться в ближнем бою. Хотя на скорость персонажа и на его здоровье данный пол не влияет, очень опасно находиться на этом полу, когда на вас летят привидения (**GHOSTS**) или плюют в вас демоны (**DEMONS**).

TELEPORTER: специальный механизм, способный вас телепортировать с одного места в другое. В этом случае вы с одного телепортатора можете переместиться к другому (даже через стену).

КНОПКИ: это мигающий пол. Обычно он позволяет вам пройти дальше, открывая все новые стены. Часто такие кнопки скрываются за стенами, которые можно разрушить выстрелом любого оружия.

ЧЕРНЫЕ ДВЕРИ: эти двери позволяют вам переместиться с одного этажа на другой. Если на двери нарисованы две стрелы, указывающие вверх, — дверь телепортирует вас этажом выше; если нарисованы две стрелы, указывающие вниз, — дверь переместит вас этажом ниже. Также есть двери, на которых написано **EXIT**, — это значит, что они выведут вас из этой башни к началу игры.

WIND

В этой башне находятся все те полы, которые описаны в **EARTH**, кроме **SLOW TILE**. Кроме того, в башне находится отличительная черта: **WIND TILE**. На этом участке дует сильный ветер, который вас сносит в разных направлениях. Если на этом участке стреляете вы или в вас будут стрелять враги, то вы не сможете удержаться на данном месте и будете сползать в противоположном стрельбе (вашей) направлении или в направлении стрельбы врагов.

FIRE

В этой башне есть следующие полы: **NO MAGIC TILE, NO SHOT TILE, TELEPORTER, кнопки, черные двери**. А также здесь есть своя особенность — пол, отнимающий вашу энергию — **DAMAGE TILE**. Это пол, усеянный раскаленными углями, которые прожигают все. Эти угли способны расплавить железные ботинки. Так что, когда вы на нем находитесь, то теряете энергию.

WATER

В этой башне есть следующие полы: **NO MAGIC TILE, NO SHOT TILE, TELEPORTER, кнопки, черные двери**. Особенностью пола башни является то, что, находясь на нем, персонаж начинает скользить и не сразу останавливается после ходьбы.

CASTLE

В замке есть следующие полы: **NO MAGIC TILE, NO SHOT TILE, TELEPORTER, кнопки, черные двери**. Отличительными особенностями дверей в замке является то, что они ведут вас на определенный этаж, с которого вы не можете попасть наверх или вниз по тому же пути.



CONFUSE TILE: пол, который дезориентирует вашего персонажа. На этом полу вы не сможете управлять своим персонажем достаточно хорошо.

Магические предметы

В игре вам могут встретиться четыре вида магических колец (**RINGS**), ищущих своих обладателей.

а) FLOAT RING. При его применении владелец может летать и перелетать телепортаторы и кнопки, однако остальные выше описанные виды местности преодолеть не сможет. Очень полезный предмет, позволяющий выйти из запутанной ситуации в прохождении башни. Однако, при его применении вы становитесь очень легким и быстрым, так что вас относит даже при попадании в вас вражеского выстрела.

б) MIRROR RING. Кольцо, обладающее способностью отражать от всех стен пущенное вами оружие. Кольцо не имеет особого значения, хотя в некоторых башнях вам придется им воспользоваться. Оружие, отраженное от стен, может прекратить свой полет, если попадет в дверь, во врага, в вас (при этом у вас не отнимается энергия), в стену, которую можно пробить выстрелом любого орудия.

в) HEAL RING. Пожалуй, это самое полезное кольцо в игре, восполняющую вашу энергию. Без этого кольца во вражеской среде у вас прои сходит постепенное уменьшенпие энергии. Кольцо лучше носить всегда — это обеспечит ваши шансы на выживание в мире **GAUNTLET**.

г) FIGH RING. Кольцо поможет вам управлять вашим героическим персонажем в режиме драки вблизи. Этот режим осуществляется кнопкой **А**.

Кольца стоят у продавцов по 20000 золотых каждое, но не обязательно у них эти кольца покупать. Все четыре кольца раскиданы в четырех магических башнях. Можете попытаться найти их.

HEAL DRINK. Волшебный напиток, восполняющий вашу энергию до максимума. Чем больше вы прошли башен и чем больше у вас увеличилась энергия, тем больше стоит **HEAL DRINK** у продавцов-гномов: от 50 золотых в начале игры, до 500 в самом ее конце, перед **CASTLE'ом**.

WARP WING. Предмет, способный переместить вас из любой вражеской башни на начало игры. Также, как и **HEAL DRINK**, повышается в стоимости: от 50 до 500 золотых соответственно.

Ключи, еда, магические напитки, сокровища

Ключи позволяют вам открыть запертые двери. Их, как и магические бутылки, можно иметь в ограниченном количестве.

Магические напитки делятся на бутылки, дающие вам магию, и бутылки, повышающие вашу мощь. Магические напитки (**MAGIC POTIONS**), дающие магию, способны уничтожить практически любого врага и их строения.

Также есть бутылки: **INCREASES ARMOR** (защита), **INCREASES SPEED** (скорость), **INCREASES MAGIC POWER** (магическая мощь), **INCREASES SHOT POWER** (мощность вашего стреляющего оружия), **INCREASES SHOT SPEED** (скорость стрельбы), **INCREASES FIGHT POWER** (мощность ближнего боя), позволяющие повысить мощность того или иного параметра, описанного выше.

Еда позволит вам восполнить недостающую энергию до максимума в размере 100 процентов.

TREASURE. Основной источник дохода в этой игре. Благодаря сундукам с сокровищами вы сможете повысить свой золотой запас (Gold) и купить какой-либо предмет.

INVISIBILITI. Предмет, делающий вас невидимым, но не бессмертным. Так что опасайтесь привидений и не стреляйте попусту, а то вас заметят.

DEFENCE ORB. Магический предмет, увеличивающий вашу скорость на 1; находится в **CASTLE**.

Противники

DEATH — забирает примерно **300 points**; уничтожается магией.

THIEF — с ним можно драться как в ближнем, так и в дальнем бою. Магия действует, но у него большое количество энергии.

GNOST — вселяется в вас, отнимая энергию, поэтому в ближний бой вступать с ними нельзя. Отнимает от 10 до 30 points

GRUNTS — драться и стрелять в них можно. Они не умеют стрелять. Отнимает от 5 до 10 points

DEMONS — стреляют больно огненными шарами. Вблизи не стреляют.

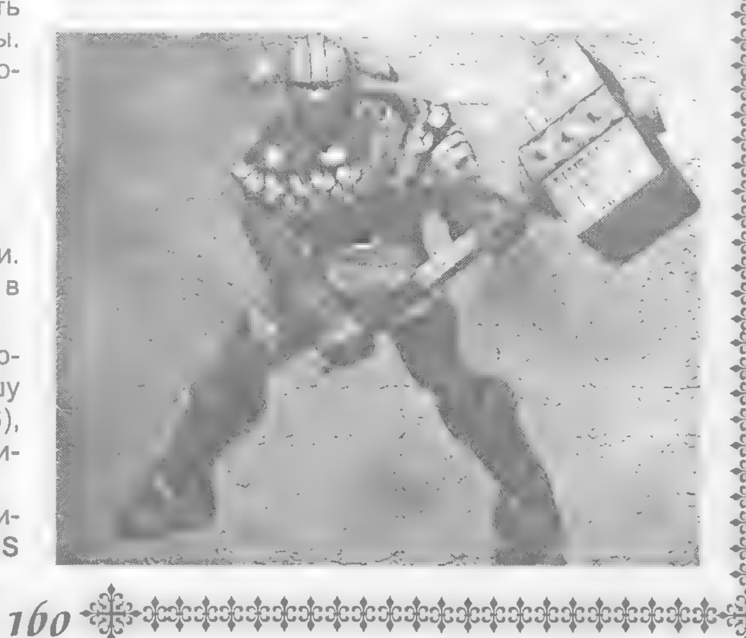
LOBBERS — уничтожаются любым способом. Стреляют через стены.

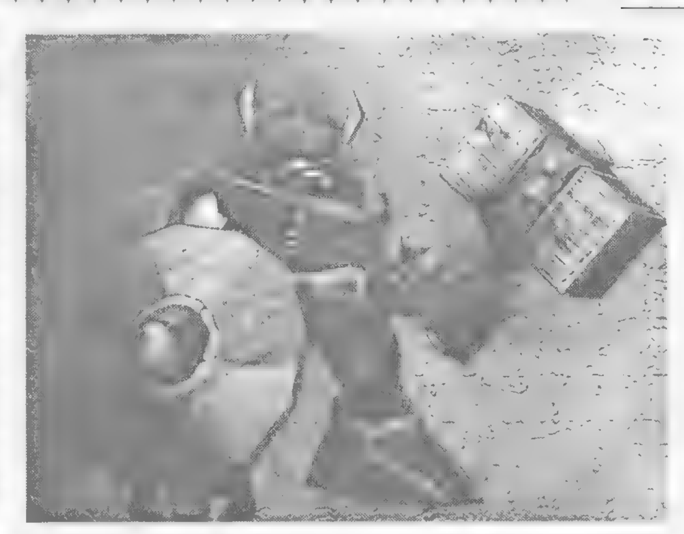
SORCERERS — могут исчезать; атакуют в ближнем бою.

Башня Земли

10 этаж

Возьмите четыре ключа — справа и слева, за замедляющими плитами. В телепортаторы пока не входите. Комната полностью симметрична. Откройте двери с двух сторон; убейте демонов и зомби, разрушив их дома. В конце прохода за левой дверью будет кнопка. Нажимайте ее и по телепортатору спускайтесь вниз, через стену. Раз-





бейте фальшивые стены, нажмите на освободившуюся кнопку и спускайтесь дальше. Попав в замыкающуюся комнату с бегающими сундуками, возьмите эликсир с энергией и спускайтесь по телепортатору вправо. Проделайте там такую же операцию и, спустившись вниз, по краешку, доберитесь до двух телепортаторов. Возьмите оставшиеся ключи и сундуки. Теперь попадите в среднюю комнату и идите в воронку, расположенную вверху, посередине северной части.

9 этаж

Спускайтесь вниз по замедляющим плитам и вверх по коридору с сундуком. Возьмите магические напитки, ключи и разрушьте дом привидений. Идите вправо и вниз, разбейте стену и нажмите кнопку. Пройдите в среднюю комнату, убейте ко... сундук и привидений. Выходите с другой стороны, убейте охрану и разбейте стенки. Наверху подберите магию и деньги. Теперь пройдитесь по всем трем проходам и убейте всех, кого встретите. Дальше идите в воронку на северо-западе и спускайтесь в нее. Проходите в воронку, что рядом с этой, в одном из закуточков. Теперь спускайтесь до 2-го этажа, где наткнетесь на тупик. Зато поднакопите денег и более-менее узнаете, что вас ждет. Поднимайтесь обратно до 9-го этажа. Теперь идите вверх, возьмите 4 ключа и дальше вверх. Через заставу врагов вы попадете в нужную воронку.

8 этаж

Разделайтесь с врагами у выхода, зомби справа убейте магией. Спускайтесь вниз; пробираясь в центр зала, уничтожьте воинов и возьмите **INVISIBILITI**. Уничтожьте магов в центре форта; пробравшись вправо по коридору, нажмите на крайнюю кнопку. Затем идите обратно вверх к выходу. Выйдите на 10-й этаж, а затем войдите в воронку на середине зала. Пробившись по коридору 9-го этажа, спуститесь обратно на 8-ой. По спиральному ходу спуститесь в центр комнаты — вы возьмете **FLOAT RING**. Выходите обратно на 10-й этаж, а затем — в правую от выхода воронку. Вы окажетесь в нижнем левом углу зала. С других путей туда попасть нельзя, однако будьте осторожны — одна неверная телепортация может привести вас к гибели, а в лучшем случае — в тупиковую часть зала. Убейте небольшое количество магов, стоящих на пути, а затем пройдитесь по кругу и уничтожьте всех в зале. Поднимайтесь на 10-й этаж, зайдите в воронку и спускайтесь.

7 этаж

Сделав вышеупомянутую операцию, попытайтесь пробраться вниз, к нижней стороне зала. Там будут четыре воронки: в первой, третьей и четвертой воронках пути ведут к тупикам или к частям залов, откуда не выйти. Однако необходимо пройти их все. В конце концов, зайдите во вторую воронку. Дальнейшая часть комнаты сплошь состоит из выходов, однако большинство из них — ложные. Идите вверх, убивайте демонов и воров и не дайте им столкнуть вас в выходы в большом зале, иначе попадете в очень неприятную ситуацию.Выходите в коридор у северной стены. Идите влево, собирайте деньги и убейте зомби. Разбивайте стенки, проходя все ниже и ниже; примерно в конце уровня стоит смерть. Убейте ее и идите направо. Первая и вторая воронка ведут в следующий зал, но в разные его концы. Вам нужно в первый.

6 этаж

Вы попадаете в огромную комнату, буквально нашпигованную домами монстров или ими самими. Чтобы прорваться к выходу, а он находится в нижнем правом углу, придется их всех убрать, что достаточно сложно. К тому же постоянно пополняющееся войско нечисти на экране не дает вам пройти, и придется тысячами тратить энергию, пробиваясь к домам этих чудовищ. Еще большая неприятность — это ложные сундуки, разбросанные повсюду вместе с обычными. Приходится частенько постреливать по сторонам! Управившись со всей этой нечистью, можно идти на 5-й этаж, учитывая, что эта комната — не весь зал, а только его маленькая часть. Пройдя полностью башню, можно будет разбить большую стенку и достать оттуда массу интересного.

5 этаж

Вы начинаете в нижнем правом углу. Сразу нажмите кнопку за ближайшей фальшивой дверью и идите наверх, не открывая двери в коридоры справа. Там возьмите **LIMITED INVISIBILITI**. Чуть спуститесь (до первой сверху двери налево) и входите туда. Расправившись с очередной партией демонов, идите вниз и влево, уничтожая магов и уворачиваясь от воров: до них вам не достать. В нижнем левом углу нажмите кнопку и отправляйтесь вверх. Убейте две смерти. Выйдя к фальшивой стене, возьмите несколько сундуков и идите вдоль нее наверх и вправо. В верхнем правом углу возьмите магию и идите вдоль фальшивой стены примерно до ее середины. Разбейте ее и из-за угла расстреляйте всех; затем пройдите в верхний левый угол.

4 этаж

Начинаете вы в левом нижнем углу. Идите примерно к середине уровня. Там находится восемь сундучков и две невидимости. У врагов, условно

11 Зак. 37

говоря, четыре базы. Первая, и самая надоедливая, — в верхнем левом углу. Оттуда лезут привидения всех видов. Вторая база — в нижнем правом углу, вылазок оттуда нет вообще, но оборона очень хорошая — без 1500 единиц энергии, минимум, туда не пройти. Третья база находится в верхнем правом углу — маги. Там у них 5-6 домов и один дом с вещами; расстрелять всех из-за угла не представляет трудности. И, наконец, посередине уровня — рядом с «кладовой» — четвертая база, с охраной, целиком состоящей из воров. Убить их всех сложновато, так как приходится отвлекаться на атаки, а воры далеко не безобидны. В конце концов, прорвитесь наверх, к середине северной стены, — там будет выход.

3 этаж

Вы начинаете посередине небольшой комнаты, ограниченной стеной. Стоит только коснуться стены, как она открывается, а за стенкой — буквально месиво врагов. Все виды злодеев собрались там вперемежку, а потратить на них придется минимум 1000 единиц энергии. Спасают лишь немногочисленные магии и невидимости, разбросанные кое-где поштучно. Разобравшись с этой гвардией негодяев и их домами, вы обнаруживаете, что бойню огораживает стенка, за которой не меньше шести смертей, которые очень опасны. Нужно точно представлять себе, где находится выход, чтобы бежать сразу туда. В конце концов, если энергии много, вы туда попадете.



2 этаж

Самая опасная комната. Здесь собраны все возможные ловушки со всех комнат. С двух сторон по коридорам будут сбегаться монстры. Комната вся испещрена диагональными спусками, из-за них будут выбегать демоны. Встаньте посредине зала, тогда демоны будут ударять друг в друга и перебьют сами себя, а вы спокойно пройдете. По углам и серединам комнат лежат магии. Соберите их и уничтожьте ими все дома и монстров. Заходите на следующий, последний, этаж, только если имеете почти полную (лучше полную) энергию.

1 этаж

Здесь вас подстерегает первый босс — дракон. Он умеет стрелять огненными каплями вперед и по диагонали, самонаводящимися огненными вихрями (если сильно ранен) и атаковать огненной рекой (если вы вблизи). Убить его довольно легко. Убив, возьмите кристалл земли и соберите сундуки, магии и **EXTRA MAGIC POWER**. Сундуков здесь около пятидесяти, поэтому перед следующей башней можно отовариться.

Башня Ветра

1 этаж

Идите вправо; через два сундука и дом с магами, убив шесть демонов, нажмите в тупике кнопку. Вверху убейте зомби и возьмите ключи. То же самое проделайте на второй стороне. Наверху нажмите кнопку, открывающую телепортатор. В самом конце идите в выход посредине прохода.

2 этаж

Разбейте стенку и идите вниз, в проход. Пройдите вправо и вверх, там найдете **MIRROR RING**. Идите обратно. Слева, войдя на второй этаж, пройдитесь по кругу и уничтожьте всю нечисть. Затем, после нажатия всех кнопок, пройдитесь и уничтожьте демонов в углах. Проходите дальше.

3 этаж

Эта комната вся на ложных дверях, так что можно запутаться в длинных переходах. Берегите все ключи и откройте все двери, — тогда осветится нужный коридор. Идите дальше.

4 этаж

Здесь главное — понять, в какую именно воронку нужно идти. Перепробуйте все, но внимание остановите на пятой слева. Монстров, практически, нет.

5 этаж

Здесь после прохождения телепортатора, на плитах **NO SHOOT TILE** нужно воспользоваться **MIRROR RING**. Разбив стенку у третьего левого тупика, вы сможете пройти к выходу. Враги здесь — только маги.



6 этаж
Здесь зал разделен стенами на небольшие комнатки, которые сообщаются между собой телепораторами. Каждая комната населена монстрами. Выход — посередине южной стены; при прохождении лучше пользоваться **FLOAT RING**.

7 этаж
Комната симметрична, ничего сложного. Буквально нашпигована **SLOW TILE**, которые на монстров не действуют. В итоге на следующем уровне запаситесь ключами.

8 этаж
Трудность этого уровня в том, что там нет ключей, а дверей много. Запаситесь ключами на 7-м этаже.

9 этаж
Совершенно пустая комната, однако посредине — ромбическая зона, где примерно 40 демонов, с домами. Нужно успеть пробежать к выходу.

10 этаж
Здесь сидит второй босс — дракон. От первого он отличается тем, что пускает длинные огненные очереди прямо перед собой. Пройдя его, возьмите в сундуках **EXTRA FIGHT POWER**.

Башня Огня

1 этаж
Комната абсолютно симметрична. Наберите здесь ключей и магии. После нажатия всех кнопок откроются проходы — вправо и влево, на нижнем краю комнат. Вам нужно вправо.

2 этаж
Возьмите посредине уровня магии; в самом верху за тремя стенками находится пористая фальшивая дверь. Там спрятаны кнопки, открывающие проход дальше.

3 этаж
Проходится на одном дыхании. Чем быстрее пробежите, тем лучше. Выход — в левом верхнем углу. Здесь посредине уровня, на свастике (коридор в виде креста) идите вниз. Там выход.

4 этаж
Весь уровень состоит из прямых палковидных стенок. Домов у монстров здесь нет. Необходимо всех перестрелять, только затем откроется выход.

5 этаж
Не углубляйтесь в недра уровня, идите вдоль стены влево и вверх. Там легкий выход (можно пойти по тяжелому пути через весь уровень, копя опыт, но все равно придете сюда же).

6 этаж
Выйдя из своего угла, не отстреливайтесь от сотен врагов (уровень ими битком набит), а, уворачиваясь, бегите к ближайшей невидимости; тогда отстреляйте гадов и бегите к следующей невидимости. Так добегите до комнаты в центре зала и уходите на 7 этаж.

7 этаж
Усложненный вариант предыдущей комнаты (есть смерти), а так все аналогично. Только по краям — множество сундуков (в том числе и



ложных). Выход — внизу, вторая справа воронка.

8 этаж

Пройдите зигзагами по краям зала, но ни в коем случае не наступайте на телепортаторы! Мгновенно утянет в тупиковую часть уровня. Выход — в нижнем левом углу зала, а врагов уничтожать нужно исключительно магиями.

9 этаж

Все стенки в этом уровне — фальшивые. Если их расстрелять, появится огромная кнопка посредине. Нажмете ее — и попадете к дракону.

10 этаж

Дракон башни огня пускает огонь из крыльев, чем и отличается от двух предыдущих. Очень мощное существо. После его уничтожения возьмите **EXTRA SHOT POWER**. Теперь идите в башню воды.

Башня воды

10 этаж

Бегите вверх, через два стоящих рядом телепортатора, и через коридор попадете прямо к выходу.

9 этаж

Идите вверх и вправо по диагонали; за тремя дверями, убив толпу воинов, найдете выход.

8 этаж

Здесь весь пол покрыт **WATER TILE**, а в каждом закутке — по вору. Некоторых убить нельзя — это для того, чтобы вам помучиться.

7 этаж

Комната сходится концентрическими кругами к середине; перестрелять охрану из-за угла ничего не стоит. В центре находится **HEAL RING** и выход.

6 этаж

Бегите вниз. Монстров, практически, нет. Из многочисленных ложных выходов выбирайте крайний левый.

5 этаж

Здесь комната состоит из многочисленных залов с ложными сундуками. Не берите ни один из них — это очень опасно для здоровья.

4 этаж

Выход — в шаге от входа; проходить этот уровень не обязательно — только для очков опыта.

3 этаж

Совершенно пустая комната, с 12 смертями внутри. Довольно оригинальный уровень: если вы — эльф, можно от них увернуться, а если нет, то... есть магия — хорошо, нет — плохо.

2 этаж

Выход — через фальшивую пористую дверь, занимающую почти весь уровень. Охрана этого зала — только привидения.

1 этаж

Дракон этого уровня отличается от предыдущих тем, что самонаводящиеся огоньки пускает сразу. Подкрепитесь **EXTRA ARMOR POWER** и идите в **CASTLE**.

Catsle

Любимая тактика врагов здесь такая: вас атакуют **GRUNT**'ы, а вы тем временем, пока с ними разбираетесь, находитесь под обстрелом воров. Никакой системы в уровнях нет, и описывать здесь их бессмысленно. Начинаете вы на 5-м этаже. Не сможете пробраться на 6, 7, 8, 9 и 10 до тех пор, пока не уничтожите всех внизу. Золотой дракон находится на 10-м этаже. Он неуязвим. Чтобы снять с него золотую броню, требуется стрелять по кристаллам. Со временем броня восстанавливается. Победить дракона чрезвычайно сложно, зато это последнее испытание в игре. Убив его и ступив на землю чемпионов, вы сами становитесь драконом. Зло повержено, вы победили!

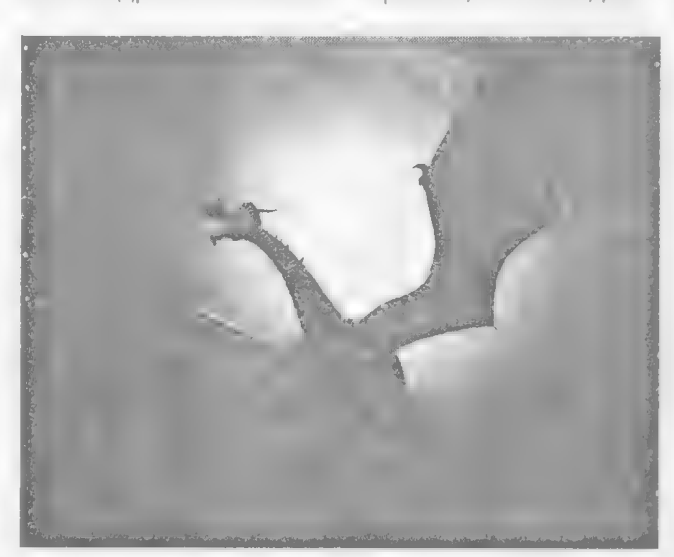


Схема №1

Fire, 2 floor (этаж).

- Дверь
- Ход наверх
- Ход вниз
- Невидимость
- Еда
- Ключ

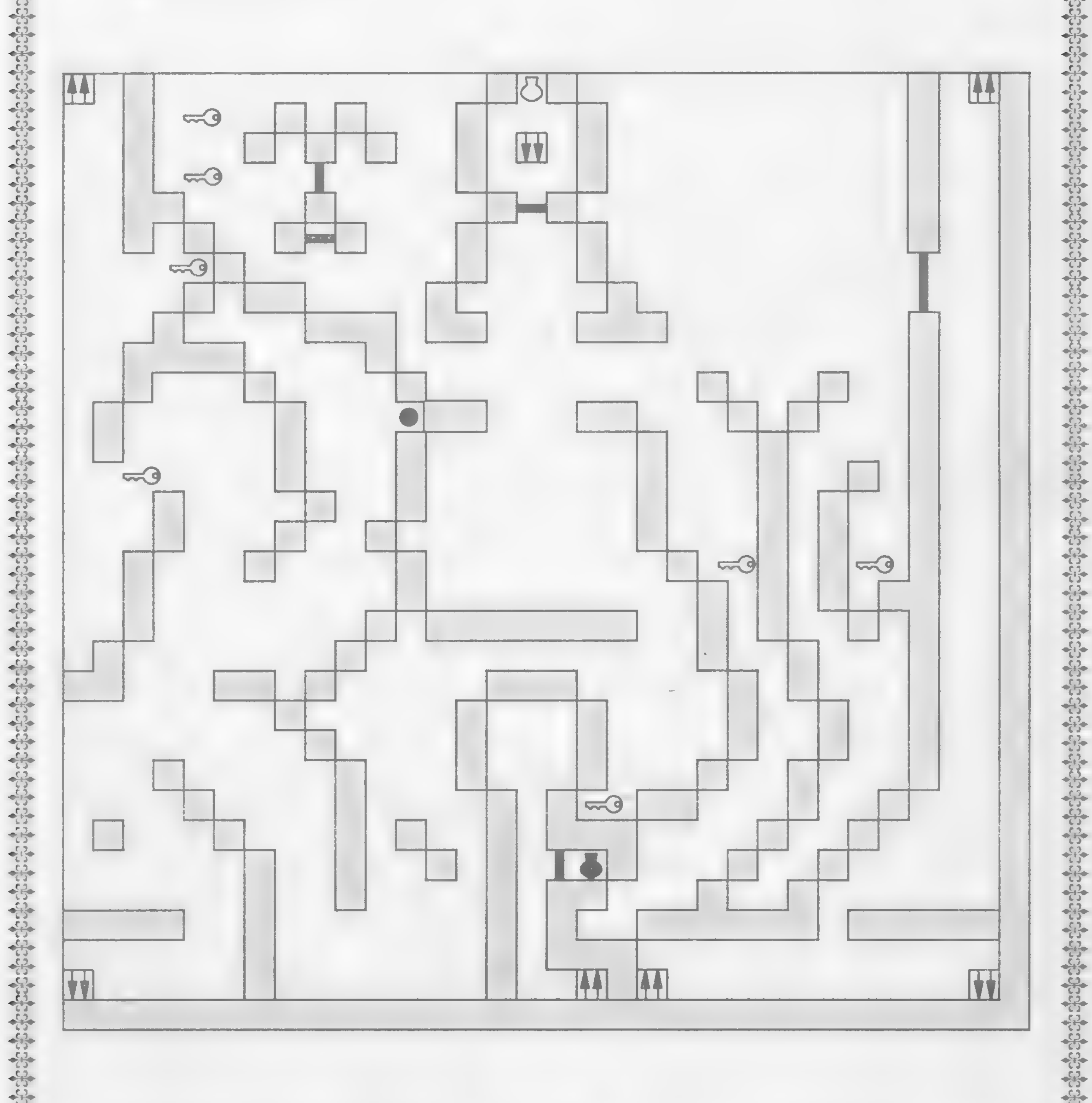


Схема №2

Fire, 4 floor (этаж).

 - Ход наверх

 - Ход вниз

 - Teleporter

Схема №3

Fire, 6 floor (этаж).

- Ход наверх
- Ход вниз
- Teleporter

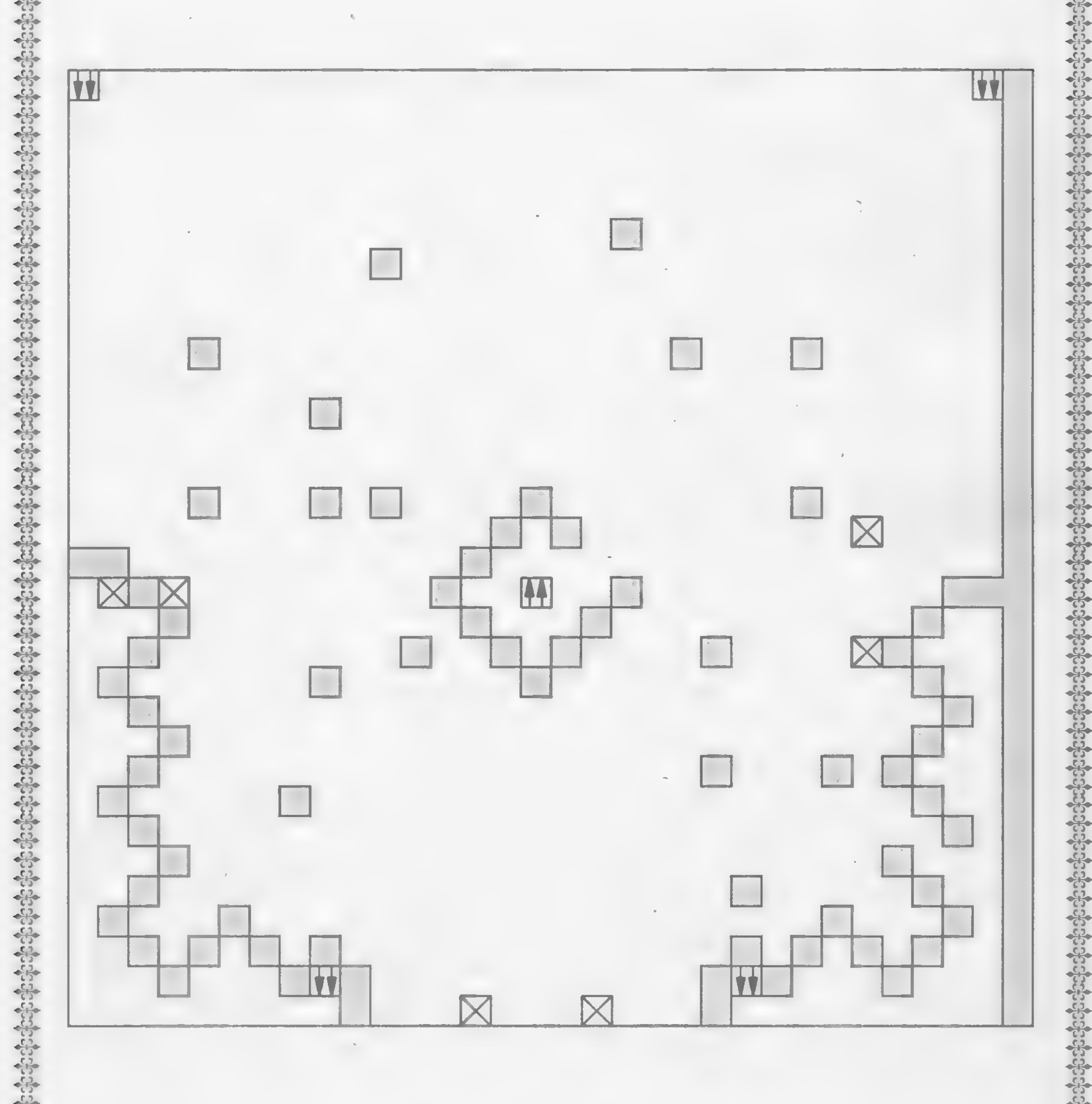
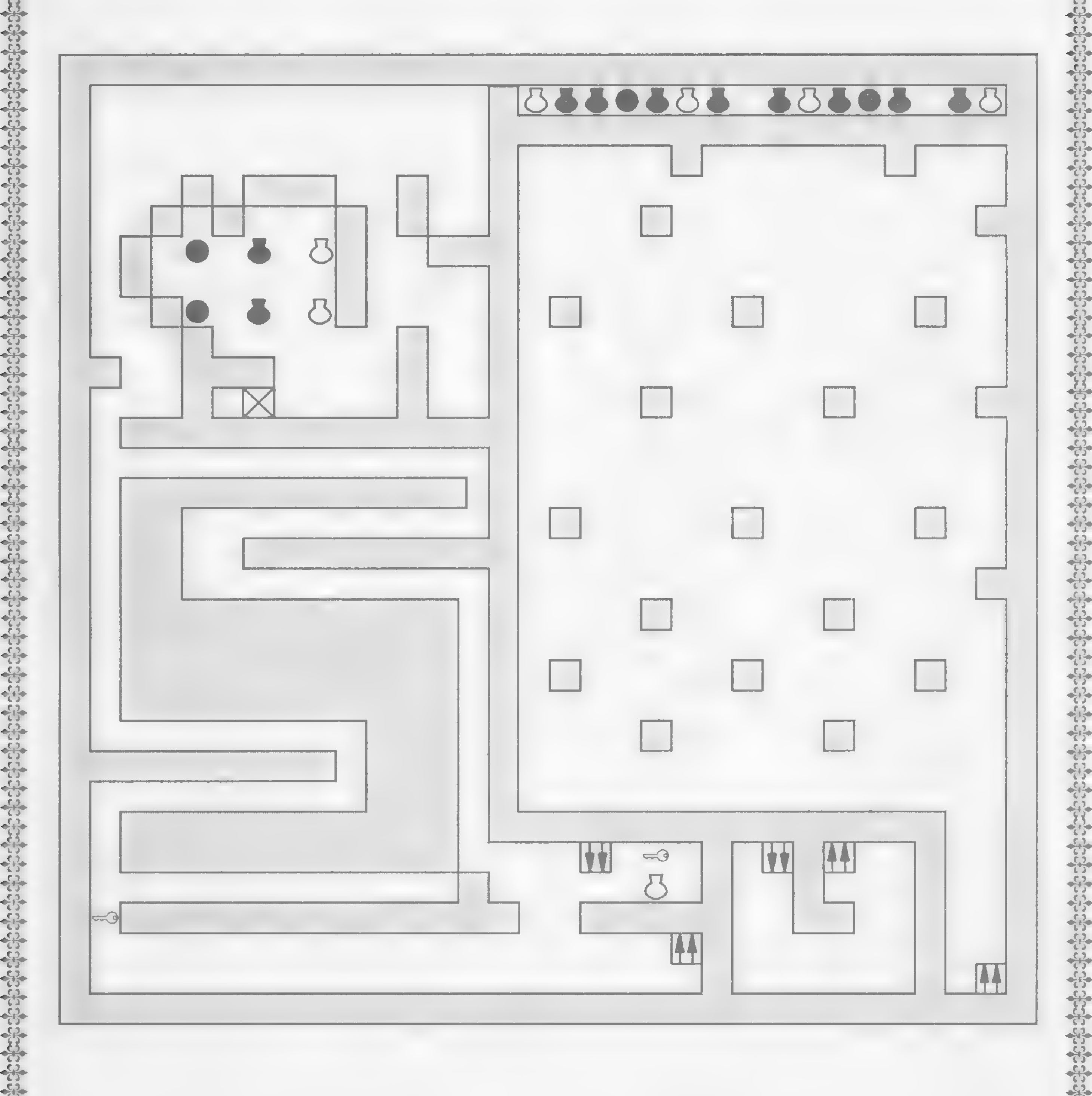


Схема №4

Earth, 6 floor (этаж).

- Limited invisibitly
- Дверь
- Магия
- Еда (элексир)



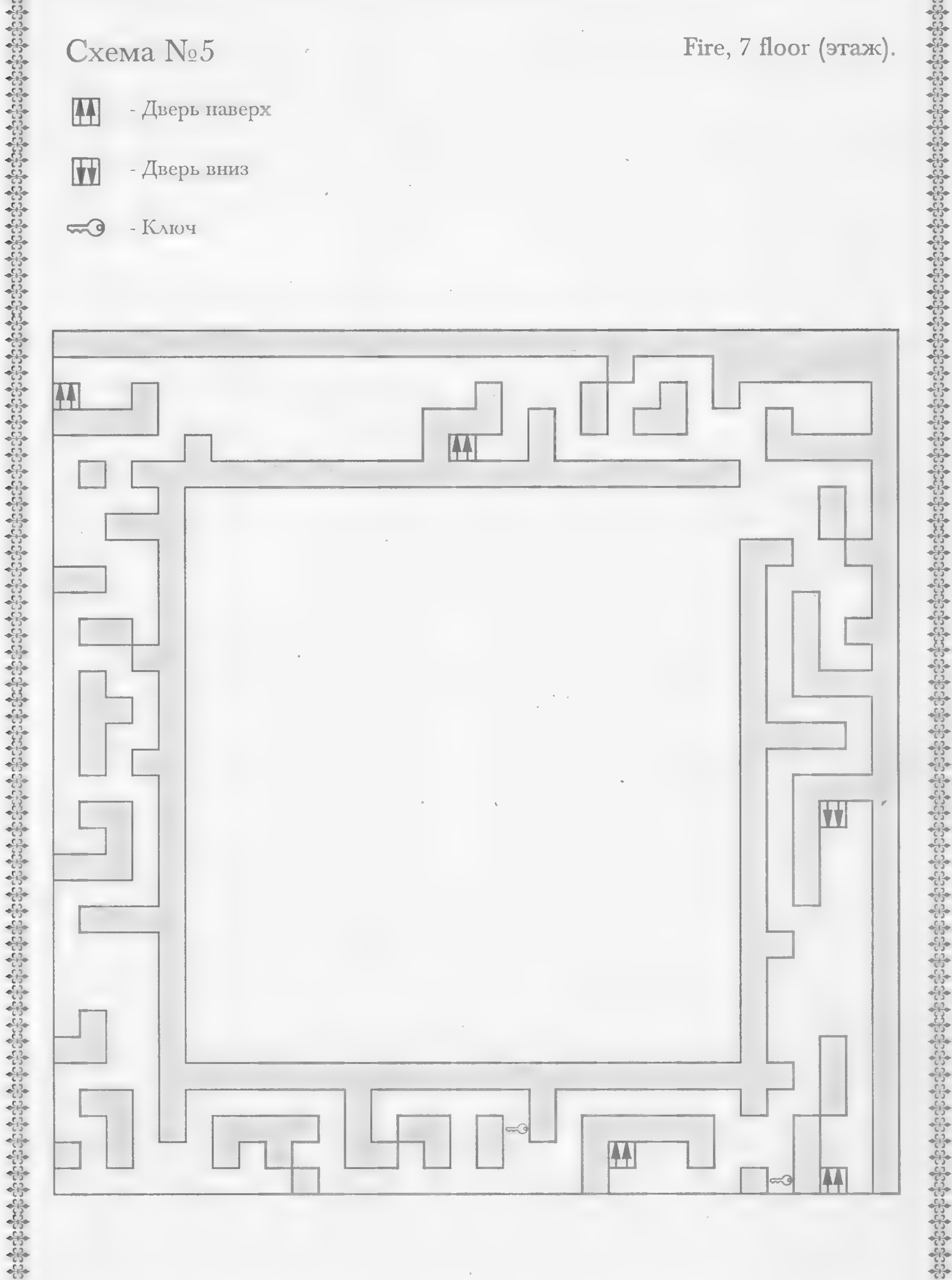
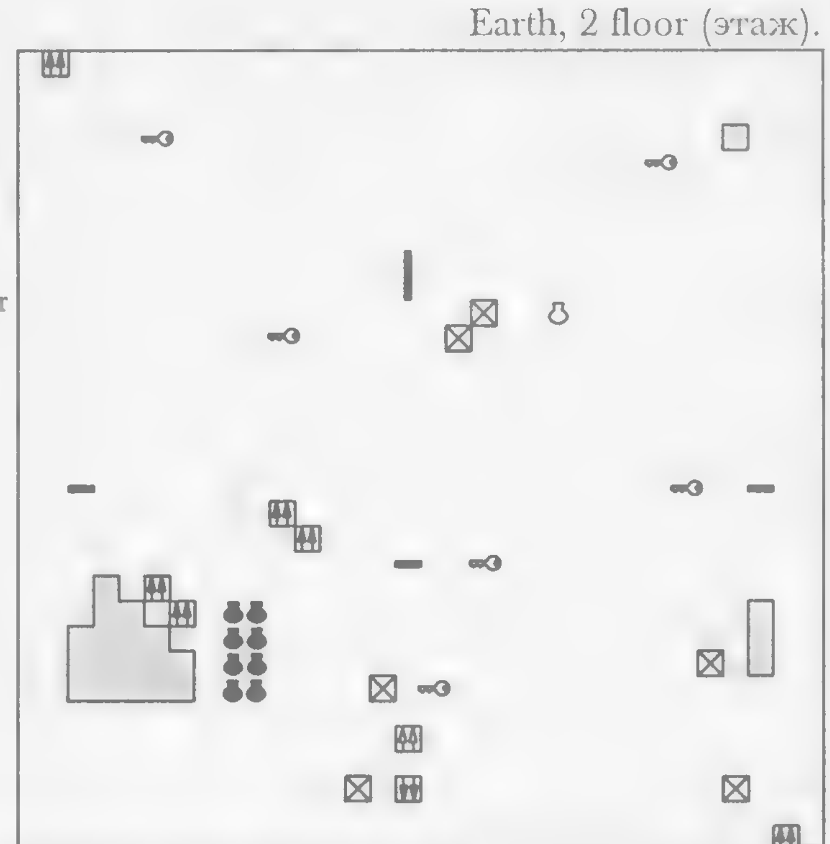
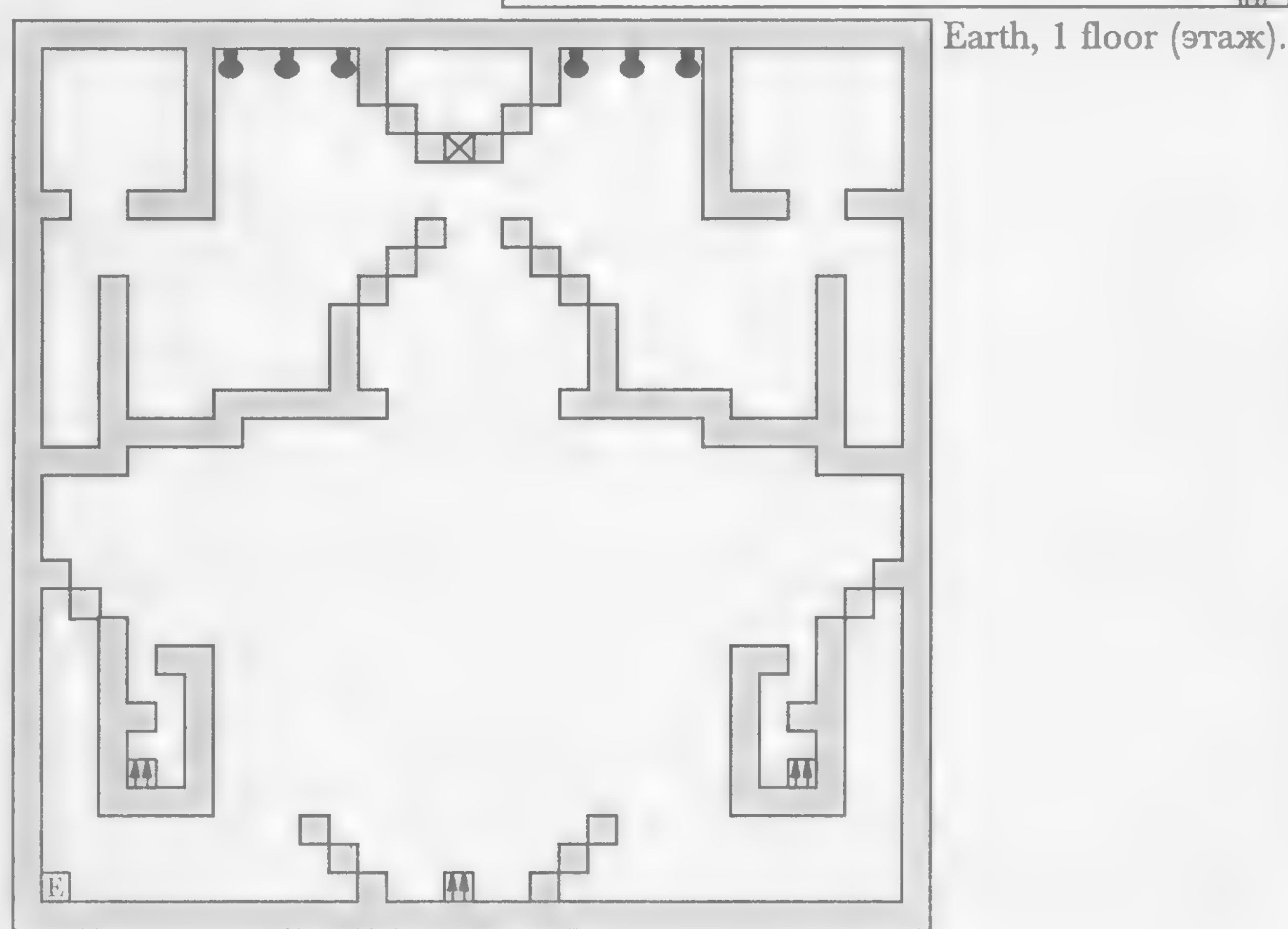

Схема №5
Fire, 7 floor (этаж).
- Дверь наверх
- Дверь вниз
- Ключ

Схема №6, 7

- Teleporter
- Exit (gates)
- Magic Potion or Extra Magic Power
- Ход наверх
- Дверь вниз
- Элексир
- Дверь
- Ключ

Earth, 2 floor (этаж).





Earth, 1 floor (этаж).

Схема №8

Earth, 5 floor (этаж).

- Дверь вниз
- Дверь
- Дверь наверх
- Teleporter
- Ключ

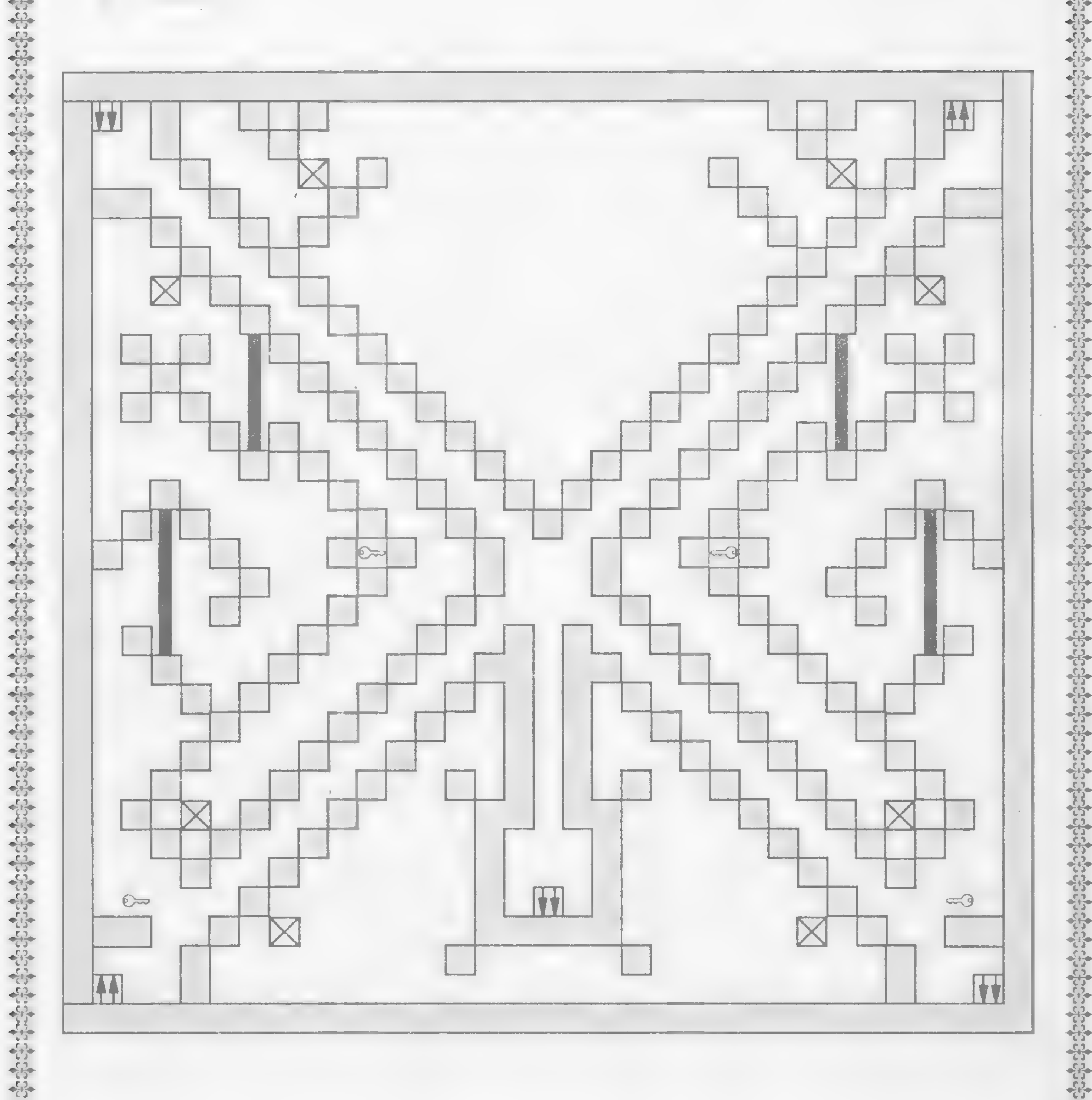


Схема №9

Earth, 10 floor (этаж).

- Напиток (Элексир)
- Дверь вниз
- Ключ от двери
- Дверь
- Teleporter

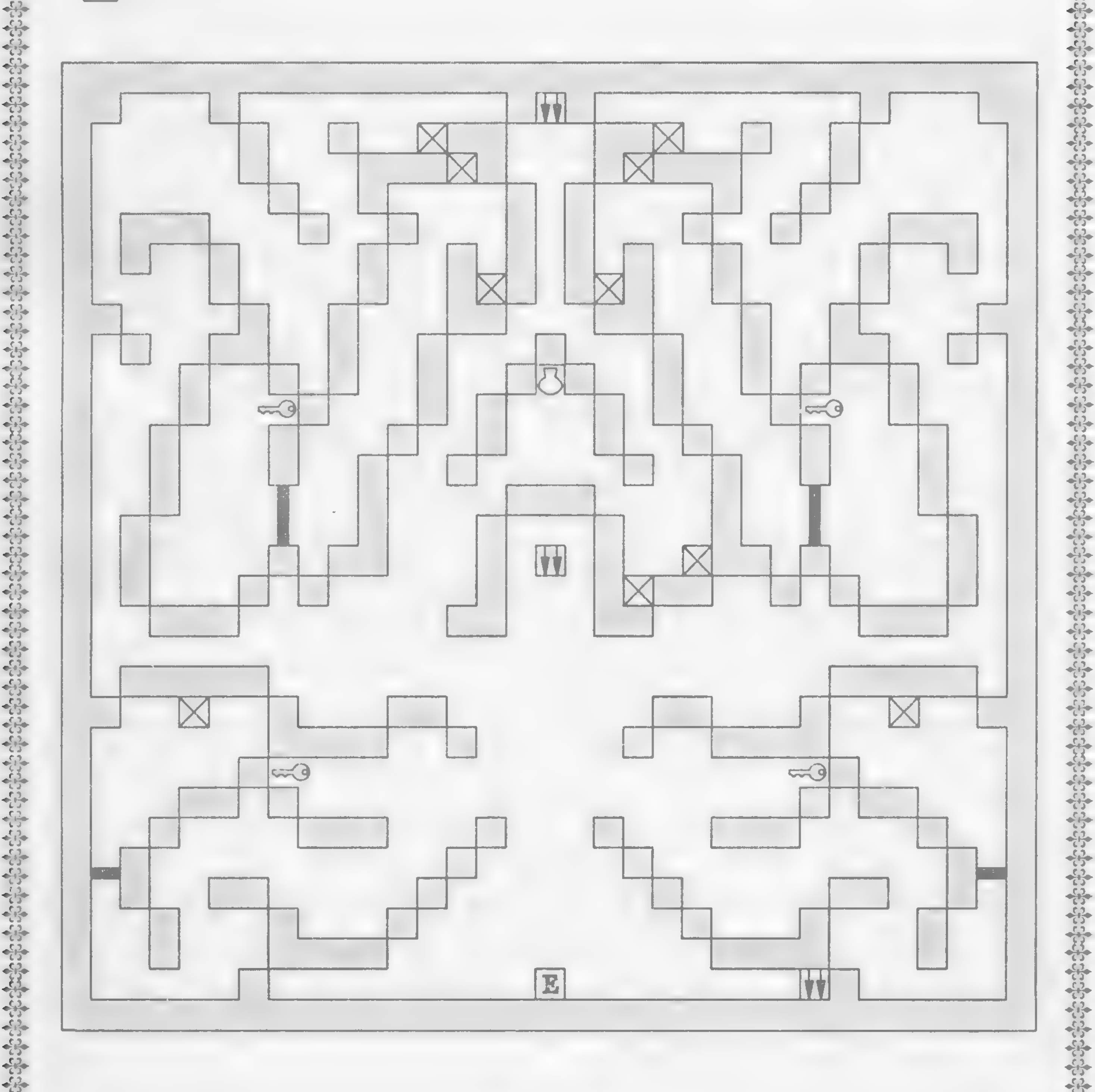


Схема №10

Water, 2 floor (этаж).

- Teleporter
- Дверь на нижний этаж
- Ключ от двери
- Дверь
- Дверь на верхний этаж

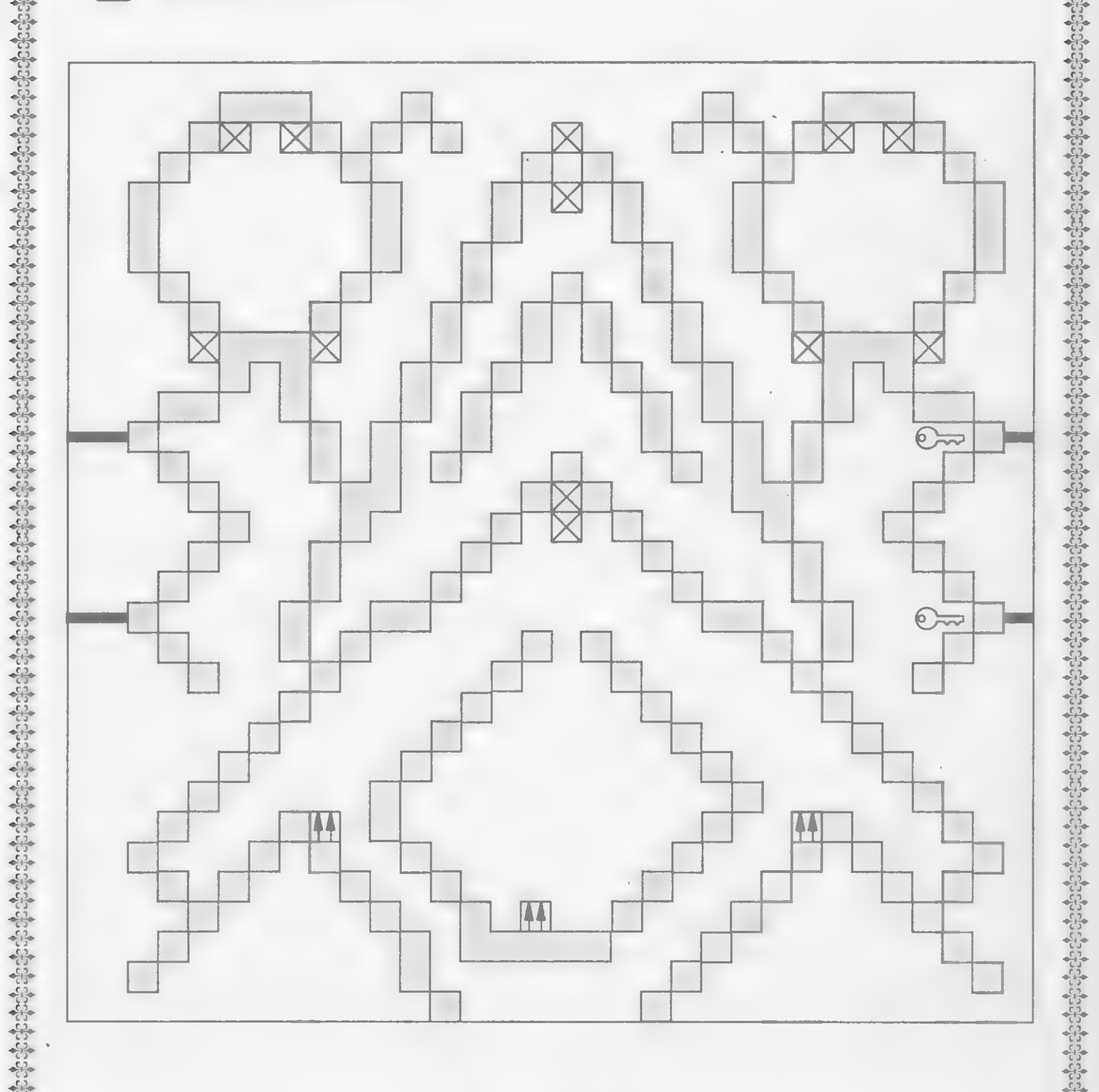


Схема №11

Water, 3 floor (этаж).

- Дверь вниз
- Дверь наверх
- Невидимость
- Дверь
- Ключ
- Элексир (еда)
- Teleporter

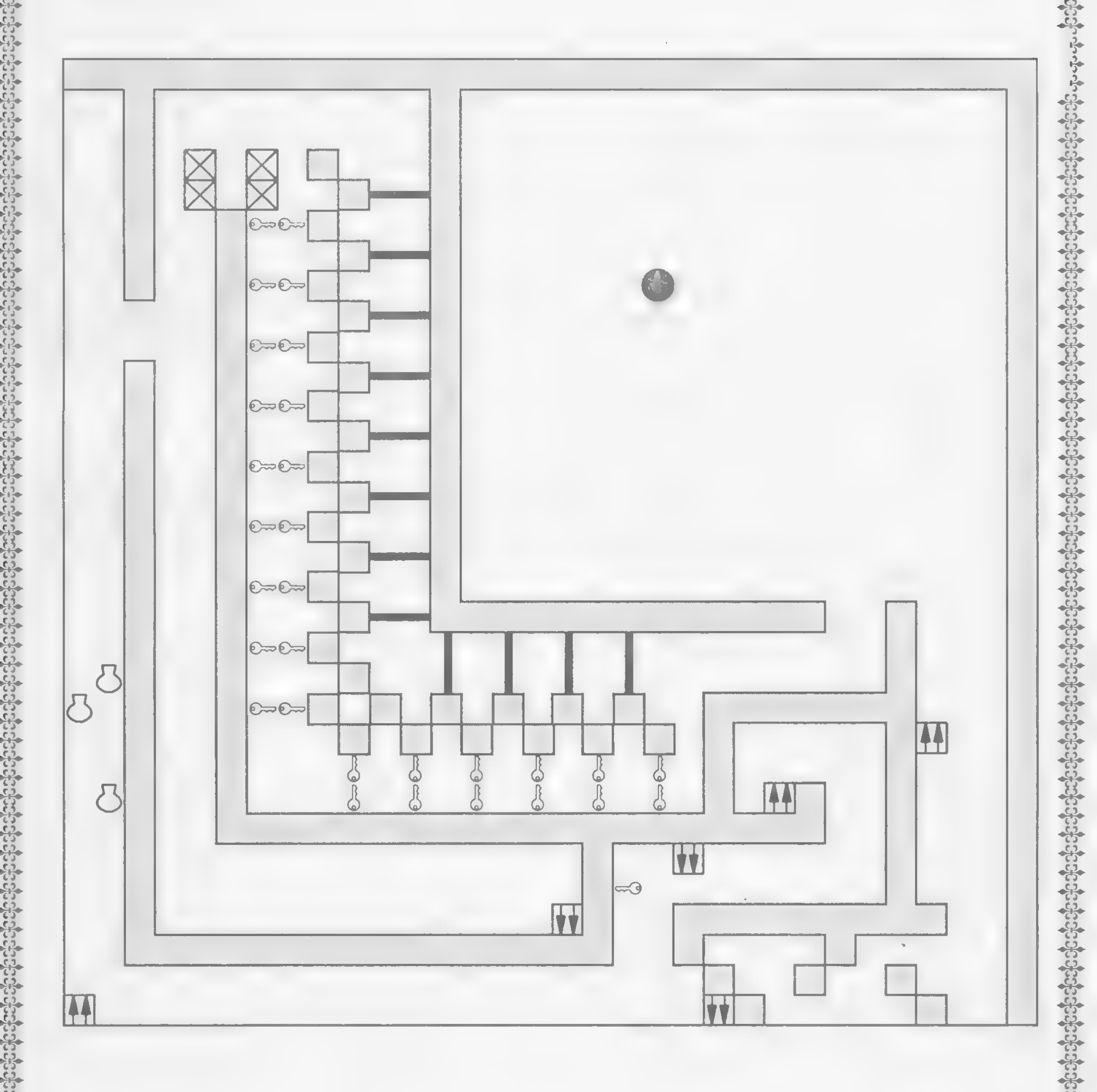


Схема №12

Water, 6 floor (этаж).

- Ход наверх
- Ход вниз
- Teleporter
- Дверь
- Магия
- Элексир

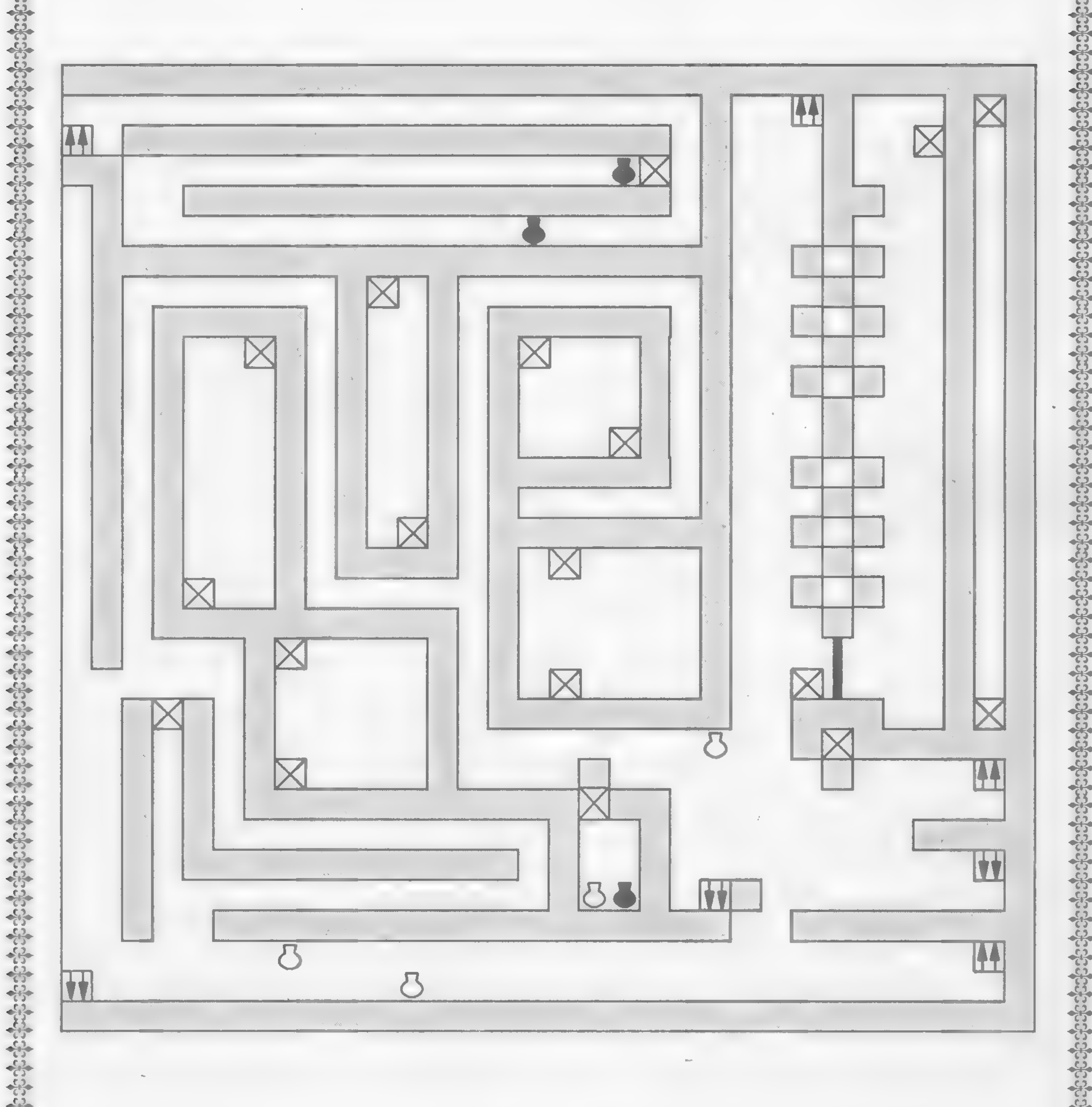


Схема №13

Water, 6 floor (этаж).

 - Ход наверх

 - Ход вниз

 - Teleporter

Схема №14

Wind 3F.

- Еда
- Магия
- Дверь
- Невидимость
- Ключ
- Teleporter
- Ход на верхний этаж
- Ход на нижний этаж

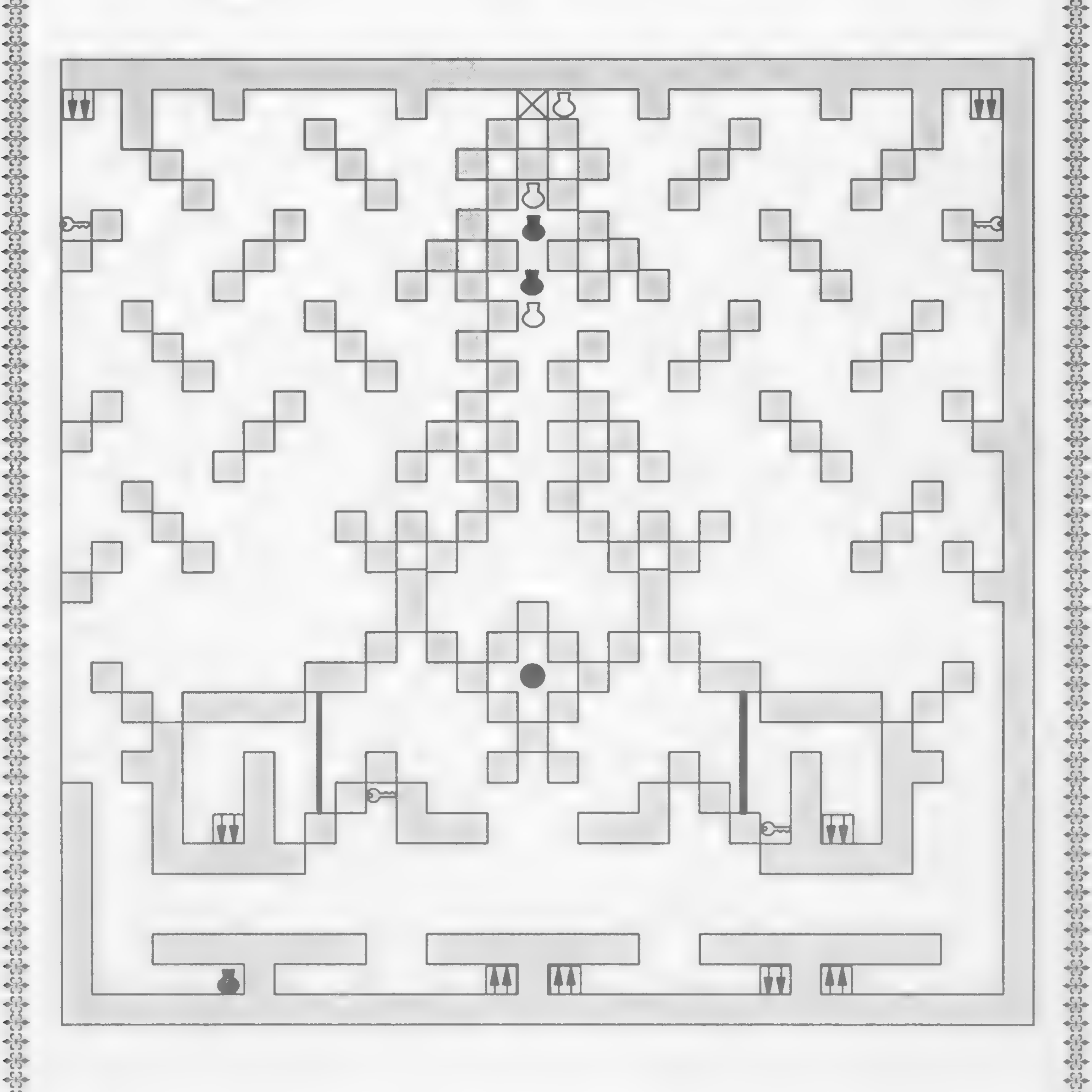


Схема №15

Wind 5F.

- Элексир (еда)
- Магия
- Teleporter
- Невидимость
- Дверь наверх
- Дверь вниз

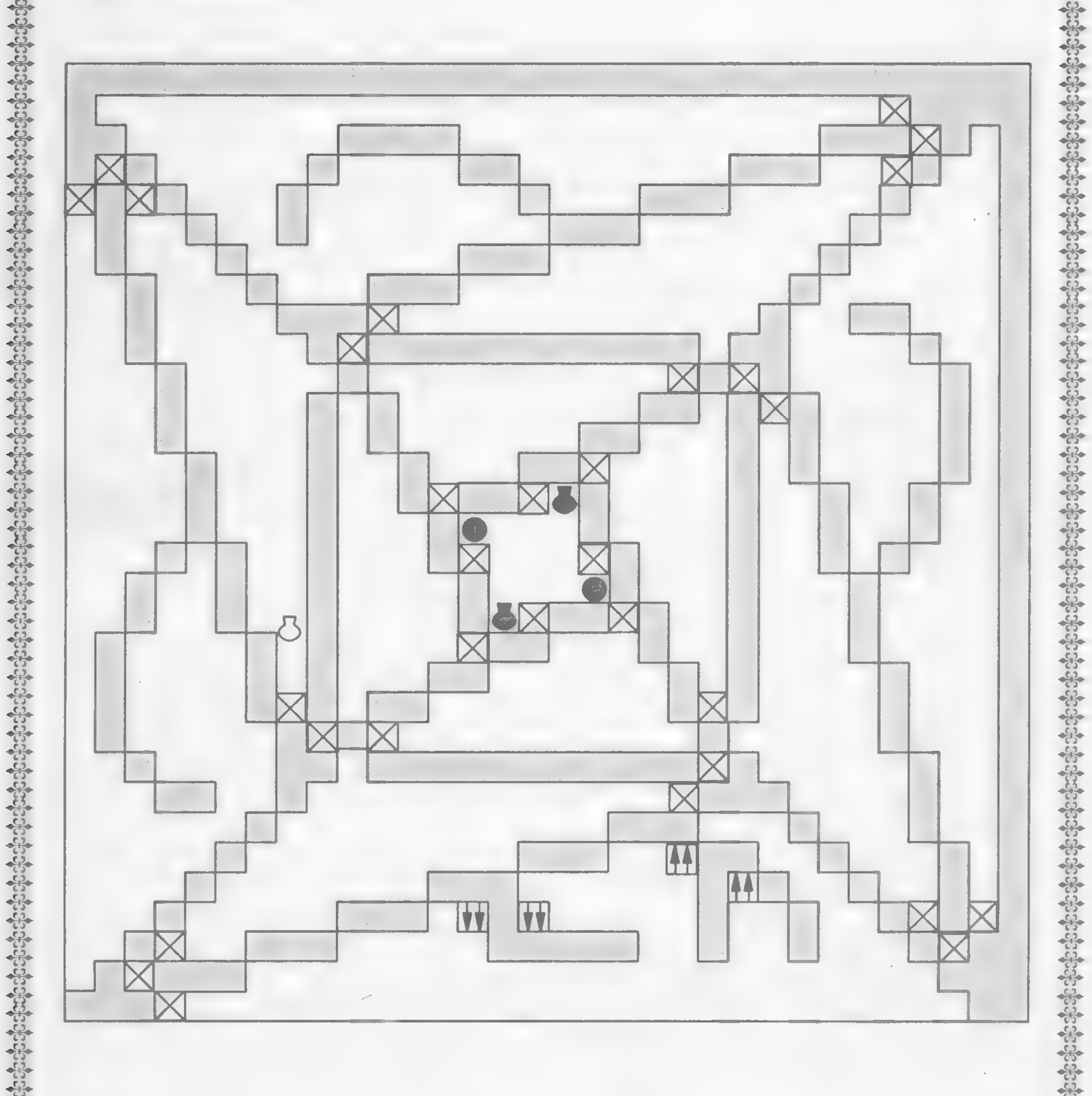
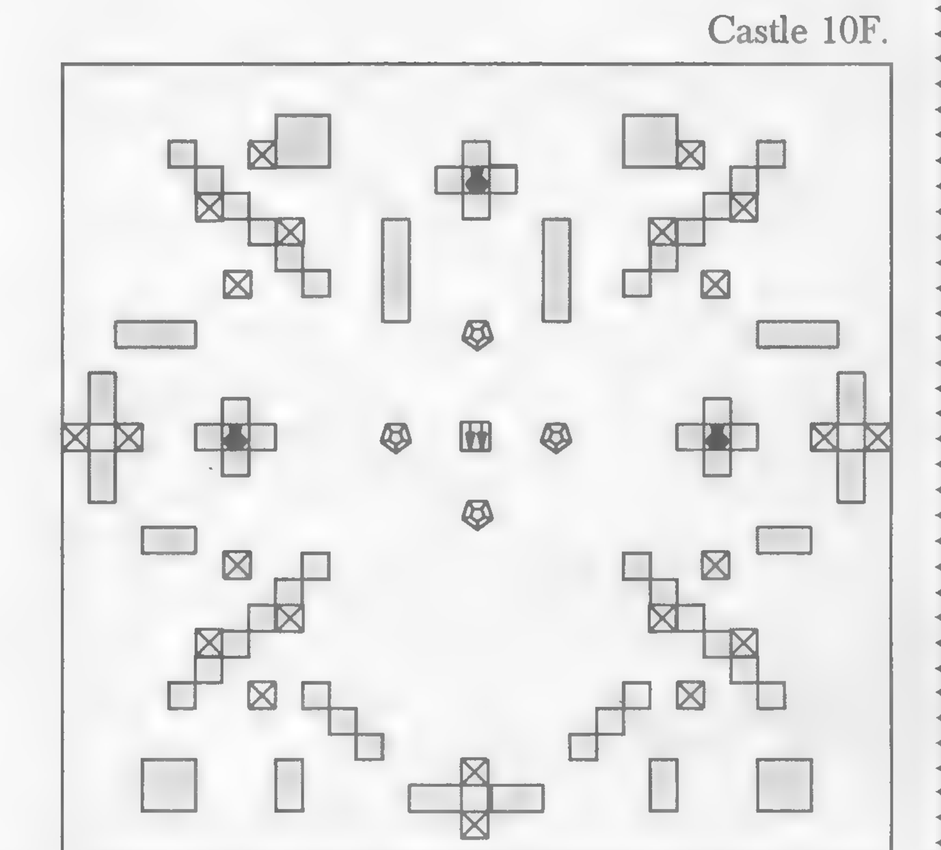
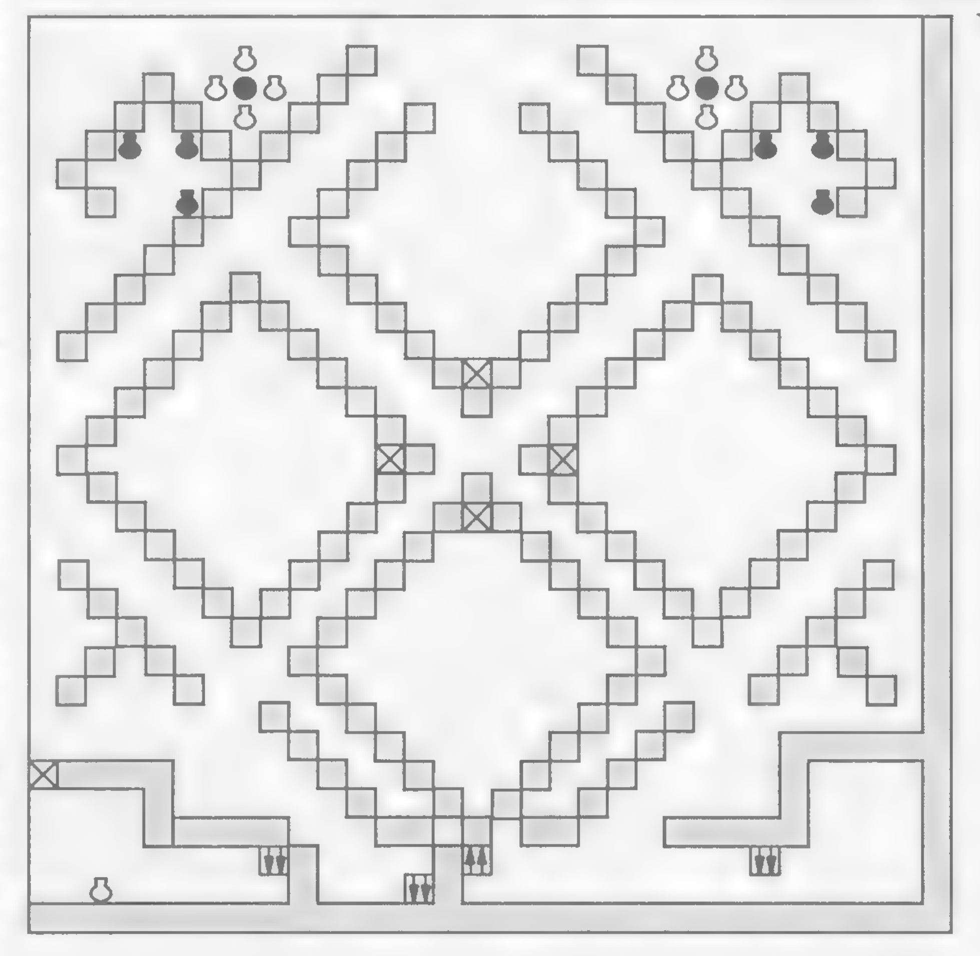


Схема №16, 17

- Ход наверх
- Ход вниз
- Teleporter
- Невидимость
- Магия
- Еда
- Кристалл

Castle 10F.





Wind, 9 floor (этаж).

GOLDEN AXE

ЗОЛОТАЯ СЕКИРА

Игра о легендарных героях сама давно стала легендой игрового мира. Возможно, это лучшая из аркад того времени и для приставки Sega, и для PC. Незабываемая музыка, романтическая графика и обаятельный сюжет заставляют обладателей новейших компьютеров возвращаться к немеркнущим приключениям «гномика» и его друзей.

2 игрока | Приключения | 80% Рейтинг



Меню

1 OR 2 PLAYER START — если вы нажимаете на «Start» на левом джойстике, участвует один игрок, если на правом — два.
ARCADE — вы проходите игру полностью.
BEGINNER — облегченный уровень игры. Заканчивается на шестом уровне. Герой спасает узников, но не сражается с главным врагом.
THE DUEL — в режиме одного игрока вы проходите десять поединков с основными представителями армии зла и по результатам компьютер предлагает прейти к аркаде или еще потренироваться. Два игрока могут сражаться между собой.

Options

Life meter — вы выбираете, сколько пунктов жизни будет в каждом кредите. Начинать лучше с пяти.
Controls: стандартное расположение кнопок:
А — применение магии,
В — удар,
С — прыжок.
Вы можете изменить его на свое усмотрение нажатием Rt.
Sound test — все мелодии и звуковые эффекты, звучащие в игре.
Exit — Выход из меню.

Выбор персонажа

Все трое героев стоят на ладонях смерти ✣, вы выбираете, кто из них сегодня отправится в нелегкое путешествие.
Gillius Tunderhead — карлик, Death Adder убил его брата — почему-то именно он любимый герой большинства игроков. Гиллиус действительно лучший боец, но преодолевать пропасти ему труднее всех, а магия у карлика самая слабая.
Суперудар — прыжок + удар — перекат и удар назад.
Прыжок + удар + ✣ — направление переката с ударом.

Ax Battler — варвар, Death Adder убил его мать — по показателям находится посередине между карликом и амазонкой. Считается мастером меча.

Суперудар — прыжок + удар — герой вращает меч над головой и бьет назад.

Tyris Flayr — амазонка (Death Adder убил ее отца) — очень подвижна и прекрасно прыгает, но главное — является мастером магии. Если амазонке удается набрать достаточное количество бутылочек, большинство врагов умирает на месте.

Суперудар — прыжок + удар — амазонка вращает меч над головой и бьет назад.

Игра вдвоем

Наиболее интересно играть в «Golden Axe» вдвоем, особенно в аркаду. Освободители идут по волшебной стране, но вместе спасти мир им, возможно, труднее, чем в одиночку. Неудачный взмах мечом — и союзник летит в сторону, получив серьезные повреждения. Всегда стоит договариваться, кто пойдет по дальней, а кто по ближней части экрана, кто соберет все бутылки, а кто оседлает дракона. Особенно трудно разойтись на мостиках и в других узких местах. Больше игра для двух игроков ничем не отличается от обычной, но для усложнения хватает и этого.

Полное прохождение

1 уровень

Зловещий Death Adder захватил замок и заточил его прежних владельцев: короля и принцессу. Друг героев игры Алекс погиб, пытаясь сражаться с демоном. Теперь ваш долг принести мир на истощенную землю.

Стоит вам пройти несколько шагов, как появляются двое врагов: орк с дубиной и разбойник. Старайтесь не оказываться с ними на одной линии, оба очень неплохо бьют с разбега. У орка немного больше пунктов жизни, но в целом эти враги не представляют особенной опасности.

Как только эти противники с криками погибают, справа выбегают еще двое, на этот раз в фиолетовых одеждах. Отправьте их к предыдущим.

Идите направо. До этого у вас была только одна синяя бутылочка, активизирующая магию. Синий гномик с мешком (авторы игры называют его вором) несет еще две. Для того, чтобы они оказались на красной шкале в левой верхней части экрана, то есть увеличили ваш магический потенциал, нужно успеть ударить гномика и подобрать вывалившуюся из мешка бутылку.

Следующими врагами окажутся разбойник и амазонка верхом на странном создании Chicken Leg (цыплячья нога). Со зверем все непросто. Ударом хвоста он снимает немало пунктов жизни, но если сбросить на землю амазонку, можно занять ее место в седле. Животное останется с вами до конца уровня или пока вас не сбросят с него. Путешествие верхом небезопасно. Всадник оказывается легкой мишенью, когда враг подходит сзади или сбоку, а слезть со зверя добровольно уже не получится. Имейте в виду: сброшенный на землю противник или любой из его соратников всегда пытаются вернуться в седло, их можно подлавливать и бить при приближении к существу. Перезагружаясь, попробуйте путешествовать и верхом и пешком, выберите, что вам больше нравится. Вы садитесь на зверя, нажимая над ним кнопку атаки (при стандартном расположении B).

Продолжайте движение по уступу в дальней части экрана. Если вы пойдете низом, то получите на одну синюю бутылку меньше. Выбив магию из верхнего вора, спрыгните вниз. Второй гномик убежит, потеряв две бутылки. В конце уступа появится разбойник. Постарайтесь не заходить правее, иначе одновременно с ним в бой вступит орк. Когда с обоими врагами будет покончено, идите направо. Впереди конец уровня.

Как только небо станет красным, на вас бросятся два разбойника, один — верхом на Цыплячьей ноге. За их спинами стоят и противно посмеиваются два великана с огромными молотками. Они не вступят в бой, пока не погибнут более слабые злодеи или





пока вы не ударите их сами. Если вы играете за варвара или амазонку, смело применяйте магию. Разбойники будут убиты полным комплектом бутылочек, а великанам останется нанести по два-три удара. У карлика волшебства меньше. Ему проще сначала победить разбойников, а потом молнией ударить больших братьев. Великаны сильно бьют с разбега, поддают ногой при сближении и ловят вас в прыжке. Особенно опасны удары молотков, каждый отнимает по одному синему прямоугольнику в нижней части экрана. Придется много прыгать, а главное — быстро перемещаться вглубь экрана и обратно. Когда с великанами будет покончено, вы сможете войти в Деревню Черепахи. Уровень закончен.

ПРИВАЛ

Вы отдыхаете у костра, когда мимо пробегает синий гном. Конечно, герой успеет проснуться и выбить бутылки из назойливого вора. На этом привале их окажется всего две. Имейте в виду, время ограничено. Вы можете успеть нанести удары, но не успеть отобрать бутылки.

2 уровень

Death Adder засел в захваченном замке. Чтобы попасть туда, необходимо пройти через Деревню Черепахи.

Вы спрыгиваете с уступа и сталкиваетесь с первым врагом на уровне. Это разбойник в красном, он немного сильнее, чем предыдущие. Будьте осторожны, за спиной пропасть. Падение в нее означает потерю всей оставшейся линейки синих прямоугольников. Поскольку разбойник один, его лучше бить в ближнем бою. Швырять вперед и снова приближаться, не давая передохнуть. Следующим будет красный орк. Поступите с ним точно так же. Заманить противников в левую часть экрана и сбросить в пропасть достаточно сложно.

Идите направо. Теперь красные орк и разбойник нападут вместе. Перешеек для боя довольно узкий, но в целом это не препятствие.

У первого дома деревни навстречу вам побегут маленькие мальчики и девочки. Их не удастся ударить, даже если вы ненавидите детей, такие японцы добрые люди. Спокойно идите дальше, навстречу опасности, которая испугала малышей.

Синий дракон, на котором сидит амазонка, это серьезно. Рядом стоит еще одна, но главное, из-за спины наступает разбойник. Не торопитесь оседлать зверя, удержаться на нем против трех быстрых противников, нападающих с разных сторон, достаточно сложно. Если вы предпочитаете путешествие верхом, дождитесь смерти хотя бы одного из противников. Синего дракона касается все, что сказано про Цыплячью Ногу, но атакует он огнем, правда, на близкой дистанции. Чтобы успеть опалить врага, жмите кнопку B с небольшим упреждением.

Дети продолжают бежать, а вслед за ними несется синий гном. Из этого вора можно выбить три бутылки.

Идите направо. Разбойник атакует внезапно, из-за края экрана. За его спиной стоят две амазонки. Некоторое время они не вступают в бой и можно успеть подойти к каждой по очереди и нанести цикл ближних ударов.

Как только эти враги погибают, слева начинает наступление следующий отряд. В нем амазонка верхом на красном драконе, пешая амазонка и скелет. Красный дракон — самый полезный и самый опасный из зверей. Огненные шары вырываются из его пасти и летят через весь экран. Скелет достаточно противный враг. Он хорошо прыгает, а прямой удар меча отнимает у вас синий прямоугольник на индикаторе жизни. По счастью, на этом уровне скелет еще не очень сильный, а через огненные шары можно перепрыгнуть. Смело тратьте магию, это конец Деревни Черепахи.

ПРИВАЛ

На этот раз воров два: синий и зеленый. Сначала синий попытается стащить у вас неизрасходованную магию, которую герой опрометчиво оставил у костра. Потом настанет ваша очередь гоняться за гномами. Из синего можно будет выбить до трех бутылочек. Зеленый уронит куриную ногу, которая прибавит вам один синий прямоугольник.

3 уровень

Деревня стоит на хвосте огромной черепахи, по которой можно перебраться через море.

Вы спрыгиваете с уступа и с обеих сторон появляются враги. За спиной амазонка на синем драконе и орк, впереди разбойник. Чуть дальше спра-



ва сломанный мост, противник, которого вы бросаете в проем, уже не возвращается.

Перепрыгнуть пролом совсем несложно. На противоположном конце бегает синий гном. Самое трудное не упасть вниз, гоняясь за ним, и не столкнуть в пропасть вора, пока у него еще остались бутылочки. Сами сосуды тоже могут падать в пролом, постарайтесь не отправиться за ними, это будет стоить целой линии синих прямоугольников.

Две амазонки, как всегда, стоят и ждут, когда вы их ударите. Не торопитесь вперед. Из двери с надписью «Deb» внезапно выскакивает великан. Важно успеть увернуться от первого удара. Здесь может очень пригодиться синий дракон. Второй великан появляется из тех же дверей настолько же неожиданно. До этого момента старайтесь вообще не приближаться к ним. Когда толстяков становится двое, применяйте магию. Это не конец уровня, но впереди, среди бегущих детей, двое гномов несут шесть бутылочек.

Напротив следующих дверей на вас нападают золотые разбойники и орк. Они сильнее, чем все предыдущие, но немного ловкости — и наступает последняя битва уровня. Из дверей появляется рыцарь, а справа и слева — разбойник и орк. Сразу применяйте магию. Рыцарь неповоротлив, но его меч бьет далеко и сильно. Прыгать на этого врага рискованно. Лучше на некотором расстоянии встаньте с ним в одну линию спиной и, когда он будет приближаться, одновременно нажимайте кнопки B и C. Важно рассчитать расстояние, чтобы всегда наносить удар первым. Цикл суперударов — и рыцарь повержен.

ПРИВАЛ

На этот раз гномов четыре: два синих и два зеленых. В поединке с рыцарем в конце черепахи старайтесь сохранить хотя бы часть синего прямоугольника. На этом привале у вас есть возможность съесть сразу две куриные ноги, то есть полностью восстановить полоску жизни.

4 уровень

Кажется, что замок совсем близко, но путь к нему лежит в обход, через Дорогу Теней.

Музыка все тревожнее. Не успеваете вы запрыгнуть на первый уступ, как со спины нападают два красных орка и разбойник. Если заманить их на правую ступеньку, враги могут сорваться в пропасть. Прыгайте и бейте, пока изображения оставшихся не заморгают с предсмертным воплем.

Стоит вам пройти по свежевскопанной земле, как сзади разверзается могила и возникает скелет. Это более сильный мертвец, чем тот, которого вы вернули на тот свет на втором уровне. Будьте с ним осторожны. Особенно опасен его удар в прыжке. Но настоящие испытания подстерегают на следующем уступе.

Второй скелет вылезает из-под земли. Заманивайте его на нижнюю ступень, если вы запрыгнете выше, покажется третий. Когда два скелета окружают вас и начинают бить мечами, исчезают сразу два синих прямоугольника. Разделайтесь с блуждающими мертвецами поодиночке.

На следующем уступе бегает гном с тремя бутылками. Здесь вам ничего не угрожает.

Финальная битва происходит на плато, к которому вы совершаете еще один прыжок. Первым появляется призрачный разбойник. Ни шагу вперед. Убейте его и только потом позвольте двум призрачным оркам материализоваться. Мертвые негодяи отличаются от живых и количеством пунктов жизни, и силой ударов.

Чуть впереди ждут призрачный разбойник и скелет. И, наконец, возникают призрачный орк и два скелета. Применяйте магию, это конец уровня.

ПРИВАЛ

Всего два гнома бегают вокруг вас. Один с куриной ногой, другой — с тремя синими бутылочками.

5 уровень

Дорога Теней ведет по гигантскому орлу. Небесный путь заканчивается в цитадели врага. Наступает последняя битва.

Быстро идите по стартовой площадке и осторожно прыгайте вниз. Разрыхленная земля вызывает худшие опасения, и действительно, из могил встают два скелета, еще один приближается из-за края экрана. Если вы останетесь среди них, битва принесет много потерь. Мостик под площадкой — место, где враги могут наступать только с одной стороны. Все складывается еще лучше. Один или два скелета обычно срываются в пропасть, пытаясь преследовать вас. Если они не прыгают, пробегитесь налево и быстро вернитесь в правую часть экрана. Наиболее ловкий мертвец не захочет падать, придется ему помочь. Главное — не пытайтесь в прыжке достать того, кто остался наверху с нижнего мостика.

Напротив клюва гигантского орла вас встретит амазонка на синем драконе. Начало зубчатой стены охраняют красные орк и разбойник. После их смерти с разных сторон возникают трое их товарищей. Подкрепление продолжает прибывать, справа выходят два красных рыцаря. Поскольку их двое, с ними труднее проделать знакомый прием. Впрочем, если заманить их в позицию, когда оба будут наступать из одного места, одним суперударом вы сможете опрокидывать и первого, и второго. Для этого вовремя встаньте в дальний левый угол. Малейшая ошибка — и враги снова разделятся. Не бойтесь





тратить магию. Привалов больше не будет, но синих бутылочек вы найдете больше, чем нужно.

6 уровень

Вы на площадке перед воротами замка. Первыми на пути попадаются синие воры. Вы можете выбить столько бутылочек, что их хватит на полтора, а викингу и на два полных комплекта. Когда красная шкала наполнится пузырьками, продолжайте бить гномов, но обходите места, на которые падают бутылки, чтобы собрать их, когда израсходуется прежний запас. В бою это сделать непросто, старайтесь сражаться в дальней части экрана.

Первыми наступают красные орк, разбойник и великан. Их можно победить и в рукопашной. Когда великан будет пытаться ударить вас с разбега, уклоняйтесь и, пользуясь его замешательством, бейте в упор. Прыгать здесь очень опасно: толстяк просто отобьет вас как футбольный мяч. Когда с этой троицей будет покончено, применяйте магию. В распахнувшихся воротах моргнет силуэт первого демона, подобного Death Adder'y. Быстро собирайте бутылки, оставленные в нижней части экрана и снова активизируйте их. Двое скелетов рассыплются или значительно приблизятся к исходному состоянию. Вы останетесь один на один с огненным стражем ворот.

Как и рыцари, он совсем не бегает и не прыгает, зато отлично владеет огромной секирой. Скоро вы в этом убедитесь, но главная опасность не в ней. Получив первые повреждения, враг начинает применять магию. Он приседает, и по полу, всегда в вашу сторону, сколько бы вы не отходили, бежит язык пламени. Спастись можно только в прыжке. Зато непосредственно перед колдовством и сразу после демон не защищен. Не медлите, иначе он успеет блеснуть смертоносной секирой или выпустит язык пламени. Вообще, пользуйтесь любой возможностью, чтобы наносить удары. Пункты жизни у этого врага, даже после двойного удара магией, кончатся нескоро. Его гибель — финал сокращенной версии игры, если вы выбрали опцию «Beginner».

Откуда-то сверху на цепях спустятся настоящие хозяева замка, король и принцесса. Король произнесет слова благодарности, а принцесса восхитится вашим мужеством. По словам монарха, Death Adder уже недалеко, за распахнутыми воротами. «Но неужели вы продолжите этот путь9» — недоумевает король. «Да, господин», — гордо ответит герой и скроется в темном проеме, ведущем на седьмой уровень,

7 уровень

Привала снова нет и больше не будет. Вы спускаетесь с верхнего уступа и приближаетесь к сломанному мосту, когда сзади подбегают орк и разбойник Они надеются столкнуть вас, но, если вы поменяетесь местами, все выйдет совсем наоборот. Впрочем, эту засаду легко перебить без всяких хитростей. Сложнее другое: пролом гораздо больше, чем тот, который вы преодолели на третьем уровне. Неудачный прыжок — и линия синих прямоугольников исчезает. А скоро жизнь понадобится вам как никогда. Отчасти трудность в графическом решении. Для того, чтобы перепрыгнуть на другую сторону, вам нужно зайти за край моста так далеко, что ноги персонажа окажутся в воздухе. Остальное — вопрос удачи и ловкости.

Скелет на противоположном краю, скорее всего, окажется внизу раньше вас. Со следующим придется биться. Учитывайте проломы в полу. Одного удачного броска на этом уровне может ока-

заться достаточно, чтобы устранить довольно сильного противника.
Вы не успеете покинуть этот экран, как вас обступят призрачные разбойник, орк и амазонка. Вы помните, чем замечателен основательно запущенный замок. Не убегайте слишком далеко направо от подоспевшего скелета. Там, на узком перешейке над бездной возникают еще три призрачных воина. И, самое интересное, под ногами начинают бегать синие воры. Не отвлекайтесь на них специально Превосходство сил противника предполагает, что вы будете достаточно много бить и бегать, чтобы перепало гномам. Собранную таким образом магию можете сразу тратить, после победы на перешейке возникнут еще три вора. Они сделают все, чтобы вы оказались на дне. Будьте осторожны и, главное, собранные здесь бутылочки берегите для самого Death Adder'a.
Путь приведет вас к платформе с зелеными статуями. Не торопитесь идти направо. Справьтесь со скелетом на мостике. Пока вы будете драться, одна из статуй оживет и окажется, что это медный разбойник, самый сильный из разбойников. Дальше на платформе ждет еще один скелет и медное изваяние орка. Хорошо хоть остальные статуи не оживают, они совсем ни на что не похожи. Старайтесь придерживаться левого края экрана, чтобы каждый раз биться только с одним врагом. Не забывайте про пропасть. Последними на платформу придут два золотых рыцаря. Учитывая количество их пунктов жизни, сбрасывать закованных в золото великанов с обрыва наиболее полезно. И ни в коем случае не тратьте магию.

8 уровень

Это тронный зал. В глубине, среди изображений драконов о чем-то размышляет Death Adder. У него в руке Золотая Секира, символ власти, давший название всей игре. Не обольщайтесь, долго он там не просидит. Два любимых скелета диктатора вообще не умирают, их стоит бить только по крайней необходимости. Death Adder пускает по полу волны огня, разбегающиеся во все стороны. Стоит вам наступить на скользящее пламя, вы падаете, а сверху появляется голова гигантского огнедышащего дракона. Все тонет в пожаре. В результате такой комбинации заклинаний враг отнимает у вас целый ряд синих прямоугольников. Символом власти он тоже владеет неплохо. После каждого удачного удара демона гремят взрывы и герой лишается еще двух прямоугольников. У вас мало шансов, если к тронному залу вы сохранили меньше двух кредитов. Возможно, придется начать путь сначала.
Кажется, что пункты жизни противника не закончатся никогда, но секира вдруг вылетает из рук демона, медленно вращается и втыкается в пол рядом с его телом. Скелеты тоже куда-то исчезают. Это победа!
У замковых ворот король благодарит вас за подвиг. Герой скромно отвечает, что теперь страна свободна, но ее жителям придется немало потрудиться, чтобы отстроить ее заново. «Можно, теперь вас будут звать героем отечества?» — спрашивает король.
В последний раз вы видите карту, на которой отмечены все пункты нелегкого маршрута. Оказывается, вы уже вошли в легенды мира Золотой Секиры.



GOLDEN AXE III

ЗОЛОТАЯ СЕКИРА III

Захватывающие приключения в мире Золотой Секиры продолжаются. Вас снова ждет странствие по просторам мира героической фэнтэзи — мира, где все проблемы решаются взмахом меча или удачно примененным боевым заклинанием. Золотая Секира — сверхмощный магический артефакт снова оказался в руках очередного злодея, возжаждавшего власти над миром. И снова судьба мира находится в ваших руках. Руках, сжимающих холодный клинок.

Golden Axe III— финальная и самая совершенная часть серии сверхпопулярных игр. Первая часть Golden Axe произвела в далеком 1989 году настоящий переворот в жанре так называемых «уличных драк». Сбалансированное управление, яркий фэнтэзи-мир, в котором происходило действие игры, колоритные персонажи, захватывающий игровой процесс — все это сделало игру суперхитом, который, кстати, во многом способствовал росту продаж Sega MegaDrive в том году только что появившейся на рынке.

Вторая часть игры не привнесла в игру ничего принципиально нового —- улучшилось графическое оформление, стали более изощренными супеудары. По большому счету, глобальных изменений никто и не ждал — игра сохранила свое главное достоинство — в нее было настолько интересно играть, что вы забывали о существовании реального мира.

Третья часть порадовала нас не только еще более улучшенным, доведенным до совершенства графическим оформлением, но и действительно весьма важными нововведениями. Во-первых, в игре уже нет бравого дедушки-викинга, но его место заняли два новых героя. Эти герои безоружны, но оружие, которым наградила их сама природа, будет даже не страшнее двуручных мечей.

Во-вторых, у вас появилась возможность выбирать дорогу между уровнями — игру можно пройти несколькими путями.

2 игрока | **Приключения** | 90% Рейтинг

Управление

А — магия (постарайтесь не нажимать на эту кнопку случайно).
В — удар, нажимая В, вы подбираете предметы и садитесь на зверей.
С — прыжок.
↑ — идти вглубь экрана.
↓— идти на передний план
←— налево.
→ — направо.
В + С — суперудар (как правило вы задеваете им врагов и спереди, и сзади).
✣ против часовой стрелки (от ←), В — суперудар (обычно связан с поражением на расстоянии).
С, потом В — удар в прыжке.
← (→) два раза — бег.
Бег + В — удар с разбега.1

Игра вдвоем

Golden Axe вообще славится возможностью играть с партнером, а иногда против него. Дуэльный режим дает вторую возможность, но и при общем прохождении игры вы, будучи союзниками, порой случайно наносите друг другу ощутимые удары. На каждом уровне стоит распределяться так, чтобы один герой шел по ближней части экрана, другой по дальней. Там, где это невозможно, держите Дистанцию, встав в линию. Преждевременно решайте, кто возьмет очередное яблоко или бутылку. И, главное, не гоняйтесь за отступающими противниками, иначе обязательно столкнетесь. Имейте в виду,



что жизненные кредиты, с которыми вы играете в одиночку, при игре вдвоем делятся пополам. В конце игры авторы недвусмысленно заявляют, что пройти Golden Axe 3 полностью могут только Двое.

Герои

От выбора героя зависит то, какие уровни оказываются для вас совсем легкими, а какие почти непроходимыми.

Человек-пантера — прекрасно прыгает. Двойным нажатием на В продолжает прыжок, как будто отталкивается от воздуха. При применении суперудара делает сальто. Главное преимущество пантеры — скорость. Ей явно недостает силы в ближнем бою. Обладает воздушной магией.

Амазонка — немного уступает пантере в скорости, но ощутимо превосходит в силе. Также совершает двойные прыжки. Прекрасно бьет ногой в воздухе. Суперудар — вращение с занесенным мечом. Обладает огненной магией.

Варвар — это универсальный боец. Он медленнее первых двух, но двуручный меч наносит удары достаточно далеко. Суперударом проворачивает оружие вокруг себя. Обладает водяной магией.

Беглец с каменоломен — похоже, он никогда не занимался фехтованием, голыми руками мускулистый гигант делает больше, чем другие мечом. Ему трудно сражаться против быстрых врагов. В прыжке беглец часто промахивается, но половина наносимых ударов с двух попаданий отправляет противника на тот свет. Суперударом герой поднимает руки так, что все противники разлетаются. Обладает земной магией.

Прохождение

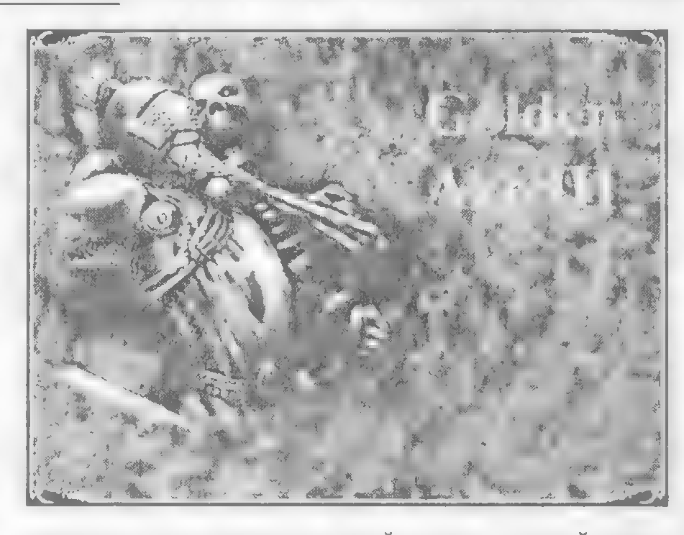
1 уровень

Итак, ваш герой снова обретает рассудок. Возвращает его карлик, лучший герой первых двух версий игры. Каким образом — узнаете позже, когда доберетесь до остальных заколдованных персонажей.

Звучит патетическое напутствие: «Страну нужно освободить от тирании демона». Вам предстоит освободить заточенную в замке принцессу и вырвать из отвратительных лап врага символ могущества, Золотую Секиру, собственно и давшую название игре. Почему гном не пойдет с вами — загадка. Возможно, он нездоров или его ждут еще более опасные дела, которые просто нельзя доверить вам. Что же, на этом пути тоже найдутся леденящие кровь приключения.

Стоит герою недолго пройти по изломанному каменному парапету над желтой пустыней, и на него набрасываются два копейщика в зеленом. Это самые слабые враги. За ними ждут своей участи копейщик в черном и толстяк.

Пройдите немного вперед, под ногами забегают два синих гнома. За ними стоит побегать: это воры, похищающие полезные предметы. От удара из каждого вылетит по синему кувшину. Если вы подойдете к сосуду и нажмете "В", раздастся приятный перелив, а кувшин переместится в



индикатор мощности вашей магии в левой верхней части экрана. Впрочем, на этот раз собрать магию будет непросто. Как только кувшины окажутся на земле, вас атакуют два стражника в зеленом и толстяк на странной улитке. Забудьте про сосуды до конца боя. Всадник достаточно сильный враг: из пасти зверя вылетает длинный витой язык, ощутимо ранящий вас, а с большего расстояния улитка мгновенно разбегается и толкает героя панцирем. Старайтесь не оказываться с ней на одной линии. Сбросить седока несложно, приблизившись к зверю, вы сможете нажатием "В" занять его место. Но лучше это сделать, когда вокруг не останется других врагов, иначе скоро вы тоже окажетесь на земле. Путешествие верхом — занятие не из легких. Конечно, вы пользуетесь всеми свойствами зверя, но желающих покататься на ком-то всегда хватает. Будьте осторожны. К тому же улитка — самый слабый попутчик. Удар ее языка снимает столько же, сколько удар кулака силача из каменоломен. Слезть со зверя уже не удастся, он сам покинет вас к следующему уровню.

Верхом или пешком — решать вам — герой продолжает свой путь к победе. Еще несколько схваток (копейщик с толстяком, а чуть позже амазонка в зеленом огорченно кричат позади), и вы входите в новую местность.

По зеленым полям, вдоль бесконечной стены несутся вольные зеленые улитки. Их сестры влекут странную телегу из костей гигантского зверя и каких-то лохмотьев. А на повозке ждут стражник и толстяк в черном. Вашему герою не составит труда догнать телегу. А вот удержаться на ней... Врагов здесь не обязательно добивать. Старайтесь занять такую позицию, чтобы сбросить их на землю (тогда они больше не вернутся), а главное, не упасть самому. Падение отнимет больше жизни, чем атака любого из местных монстров. Добив первых стражников, остановитесь в центре повозки. Если вы играете вдвоем, распределитесь по краям, чтобы не задеть друг друга. То ли с неба, то ли со стены спрыгнут два толстяка. Когда с ними будет покончено, снизу выскочат два копейщика. Последними прилетят две амазонки. Они сразу начнут лупить своими булавами, так что не медлите. Как только амазонки погибнут или окажутся на земле, странный экипаж остановится.

Впереди ждут толстяк и копейщик в фиолетовом, им на помощь спешит еще один, но эти враги не намного сильнее предыдущих.

Приготовьтесь ловить гномов. Из зеленого вора вылетит яблоко, оно незначительно восстановит ваши пункты жизни (желто- красный индикатор в левой верхней части экрана), из синего — знакомый кувшин. Магия вам скоро пригодится!

Звучит тревожная музыка. Вы приближаетесь к перекрестку, а по небу чудовищный грифон несет закованного в доспехи рыцаря. Не пытайтесь допрыгнуть до них: с грифоном вам еще придется встретиться и эти свидания будут не из приятных. Когда рыцарь окажется на земле, он медленно двинется на вас. К нему присоединятся двое копейщиков. Применяйте магию, все равно неизрасходованные кувшинчики украдут на привале. В отличие от простых солдат, рыцарь не прыгает и не бьет с разбега. Зато он прекрасно ставит блоки щитом и обладает завидным здоровьем. Вызвав на головы врагов стихийное бедствие, добейте неторопливую железяку ударами в прыжке или суперударом (B + C), стоя к боссу спиной. Впрочем, это никакой и не босс: впоследствии вы будете укладывать таких рыцарей десятками.

Вы оказались на первой развилке. Стрелки указывают в две стороны, а дороги ведут к разным испытаниям и уровням.

ПРИВАЛ:

Пока вы спите у костра, появляются два синих гнома. Больше двух кувшинов от них не получить. Главное, поторопитесь подобрать сосуды, скоро начнется новая заставка. Налево от 1 уровня:

2 уровень Ancient Mound

Это было видно еще у развилки. Зеленые поля внезапно оборвались, их сменили тревожные красные пески. Из барханов выступают зловещие каменные плиты, испещренные колдовскими письменами. Кажется, скоро здесь станет еще жарче. Два копейщика в зеленом преграждают дорогу. За их спинами толстяк охраняет пленника. Сначала разделайтесь с худыми бойцами, коротышка не отойдет от своей жертвы. Когда и ему перепадет, пленник радостно убежит, а под индикатором жизни появится первый красный значок. Когда их наберется пять, вы получите дополнительную полоску жизни. Видите, как полезно делать добро.

Чуть впереди два толстяка защищают сундук. Внутри — синий кувшин. Прыгайте через пропасть и сразу готовьтесь к драке. Скелет драконида обязательно попытается столкнуть вас вниз, за ним выскочит еще один. Что же, в пропасти можете оказаться не только вы. Главное, поменяться с врагами местами. Тогда блок щитом, излюбленный прием скелетов, не спасет их. Защитившись от удара, они все равно отлетят к бездне.

За вторым провалом вас тоже ждут. Толстяк в зеленом выскакивает из-за края экрана, надеясь опрокинуть вас животом. Уворачивайтесь и бейте. Два фиолетовых копейщика не спасут собрата.

Если у вас осталось немного жизни, в первую очередь, ловите зеленого гнома. Он несет курицу, которая восстанавливает треть жизненной полосы. У синего, как всегда, кувшин.

Дальше вашему взору предстанет возмутительная картина. В глубине экрана к плите привязан пленник, двое копейщиков греются на солнышке. Один вдобавок что-то ест. Что делать с врагами, вы знаете. Несчастный опутан веревками и не убежит сам. Запрыгните на плиту сбоку и ударьте по мирному человеку. Он будет спасен, а вам прибавится еще один красный значок.

Впереди еще два толстяка. Чуть дальше, за двумя сундуками, набухают тени и перед вами оказываются два копейщика в черном. В сундуках — две синие бутылочки. Большая удача, если они полностью покрывают индикатор магии. Впереди — последнее испытание уровня.

На горизонте вулкан исторгает лаву (вот почему так резко меняется климат), по краям от него стоят два обелиска с изображениями чудовищ (всегда будьте внимательны к подобным картинкам), у подножия сидят плененные мужчина и женщина, а на вас бросаются два скелета. Это еще не боссы. Сначала освободите пленников. Пять красных значков набрано, цифра рядом с индикатором жизни увеличивается на один. И, конечно же, изображения оживают. Хвостатыеракониды гораздо опаснее обычных. Вдобавок ко всему, откуда ни возьмись, выскакивают еще два простых скелета. Как только все четверо окажутся в пределах зрения, применяйте магию! Если вам хватит кувшинчиков, бой не состоится. Если вы упустили пару гномов или не заметили сундука, битва окажется не из легких. Особенно для медлительных персонажей.

ПРИВАЛ:

Два синих гнома ненадолго выглядывают из песка и снова зарываются. Поймать их совсем не просто. Вдобавок мешают плиты на переднем плане. Прямо от 1 уровня:

2 уровень Tender Hamlet

Местность навевает мирные мысли. Хочется отдохнуть под древними деревьями, на изумрудных уступах и полюбоваться на струящийся водопад. Но не тут-то было.

Сначала на вас бросается копейщик, потом спереди и сзади выбегают два толстяка. Похоже, вас

здесь не ждали. Копейщик в зеленом отдыхает у первого дома деревни. Придется ему встать. Разбив первую бочку, вы найдете синий кувшин. Две амазонки в черном — не самая приятная встреча. Постарайтесь напасть на них первым. За дамами вас встречает толстяк.
Еще в двух бочках лежат синие кувшины. Их защищают два копейщика в черном. Вы оказываетесь на площадке, в глубине которой виден темный проем. Еще первый Golden Axe учит остерегаться подобных мест. Сначала разделайтесь с двумя рыцарями и освободите пленников. Потом из темноты появится амазонка верхом на улитке. На помощь подруге прибегут два толстяка.
Уровень еще не закончился, а вы стоите перед указателем (который, кстати, можно разбить).
Прямо от Tender Hamlet
Разбейте первую и третью бочки, в них — синие гномы. Конечно, их еще придется ловить, но средняя бочка и вовсе пустая. Добраться до второго вора совсем непросто. Стоит ему вырваться на свободу, на вас нападают копейщики.
Деревня заканчивается, у водопада ждут два рыцаря. Босс этого уровня — один из героев, за которых вы могли бы играть. Вас расколдовал своим топором храбрый карлик, настала пора отдавать долги. Скорее всего, здесь окажется варвар (если на старте вы выбрали не его). Он прекрасно ставит блоки и далеко бьет двуручным мечом. Применяйте магию и вступайте в поединок. Рано или поздно злой дух покинет очарованного героя. Варвар приобретет естественный цвет и скажет: “Я жив вопреки всем слухам. Не беспокойся ни о чем, я уничтожу врагов, окруживших тебя”. И действительно, на этом уровне вам больше не придется драться ни с одним из приспешников зловещего демона.
ПРИВАЛ:
Два синих гнома.
Дальше 3 уровень Dim Jungle
Направо от Tender Hamlet:
Вы спускаетесь по высоким деревянным ступеням. Перед поросшими зеленью скалами нападают два зеленых копейщика и зеленая амазонка. Потом выбегают сразу три гнома. Из зеленого можно успеть выбить два яблока, у синих, как всегда, кувшины.
Три скелета драконидов ждут перед каменистой стеной. Босс этого уровня, скорее всего, беглец с каменоломен. Это самый могучий из героев, которых вы могли выбрать в начале игры. Постарайтесь воспользоваться его медлительностью, вовремя уворачиваться от смертоносных прыжков и суперударов и обязательно примените всю магию. Когда злой дух выйдет из силача, он объяснит, что нападал на вас под воздействием темных сил, и сердечно извинится.
ПРИВАЛ:
Просто два синих гнома.
Дальше 3 уровень Cave of Crystal

3 уровень Cave of Crystal

Это загадочное место. Своды состоят из мерцающих синих кристаллов. В сталагмитах заключены неожиданные сюрпризы.
Первые враги в этих пещерах — два толстяка и копейщик в черном. Он немного сильнее своих собратьев других цветов. Спуститесь на одну ступень. Еще два копейщика преградят вам дорогу. Если вы заманите одного на верхний уступ, второй не последует за ним, и врагов можно будет перебить поодиночке. Спустившись еще на две ступени, вы столкнетесь со скелетами драконидов. У них за спиной открывается пропасть с красноватой лавой. Это удачная возможность избежать длинного боя. Совершив прыжок, вы увидите трех гномов. Сердце, которое несет зеленый, полностью восстанавливает полоску жизни. Один из синих бегает слева, за только что перепрыгнутым препятствием. Не упадите, преследуя вора, хотя, похоже, именно этого он и добивается. Дорога ведет в галерею сталактитов. Два толстяка и фиолетовый стражник что-то охраняют. Бейте по сталагмитам (кристальным сосулькам, растущим из земли). Вам придется нанести немало ударов, чтобы освободить заключенных туда пленников. Здесь сталагмитов два, причем дальний не очень заметен. Не забывайте: пятеро освобожденных пленников увеличивают вашу жизнь. Когда подземный зал станет шире, сзади на вас нападут двое толстяков, а спереди скелет. Следующие два сталагмита охраняют рыцари. Врагов придется побить, а вот сосульки разбивать не стоит. Вместо ожидаемых людей из них выпрыгнут два скелета. Вы с ними, конечно, справитесь, но двух зеленых гномов будет уже не поймать. Вы заметили, что тюремщики почему-то все время едят? Впрочем, этого копейщика защищают две амазонки. Освободите пленницу.
В следующем зале материализуются три хвостатых скелета. Это опасный бой, справиться с двумя толстяками и рыцарем, которые нападут позже, пожалуй, будет не так сложно.
А теперь берегитесь! Двое четвероруких демонов с козлиными головами — едва ли не самые опасные враги во всей игре. Хорошо, если вы не потратили всю магию. Демоны бьют рогами с разбега, умело ставят блоки, а когда вам кажется, что герою удалось

провести удачный удар, враги начинают вращаться и отбрасывают нападающего с изрядными потерями. Все, что вы можете — это чередовать приемы, которым научились на предыдущих уровнях, стараясь не повторять их часто. В конце концов, демоны тоже смертны. ПРИВАЛ:
Хорошо, если в последнем сражении вам удалось сохранить хоть немного жизни. Из зеленого гнома можно выбить достаточное количество мяса, чтобы полностью восстановить желтую полосу. У двух синих гномов, как всегда, по кувшину.
Дальше 4 уровень Bloody Street.

3 уровень Dim Jungle

Вы в волшебном лесу. Особенно это приятно после кровавых песков уровня Ancient Mound. Как только герой сойдет с первого уступа, на него нападут два фиолетовых копейщика. Чуть дальше с деревьев спрыгнут две зеленые амазонки. Берегитесь, они еще в
воздухе размахивают кистенями. Копейщик —— и толстяк на улитке после короткого боя, скорее всего, позволят вам продолжить дорогу верхом. Если вы, конечно, не предпочитаете пешие прогулки по лесу.
Как следует бейте двух синих гномов. При достаточном навыке из пары воров можно выбить полный комплект магии.
Две амазонки в черном (они чуть сильнее, чем остальные) на уступе защищают пленника и пленницу. Вам необходимы еще два красных значка.
Двое копейщиков сопровождают рыцаря. Он даже не сдвинется с места, пока не погибнет свита.
Еще двух копейщиков поддерживает амазонка на улитке. Дальше трое толстяков прыгают с деревьев, готовя дубинки к удару.
И снова вы выбираете, каким путем добраться до цитадели врага.
Прямо от Dim Jungle
В ближней из трех бочек заключен синий гном. В дальней — сердце, которое восстановит все ваши повреждения. Среднюю не разбивайте: внутри затаился скелет.
В финальной битве уровня участвуют два толстяка и бородатый лесной великан с большим молотком. Не нападайте на босса, пока не убиты его приспешники, великан не тронет вас. Можете сразу применить магию: толстяки не переживут удара полным комплектом бутылочек. Потом начнется поединок с великаном. Главное, не подставляйтесь под молот. Босс неплохо бьет с разбега, поддевает вас коленом, но совершенно не прыгает и сравнительно редко блокирует удары.
ПРИВАЛ:
Два синих гнома.
Дальше — 4 уровень Bloody Street
Наверх от Dim Jungle:
Вы поднимаетесь на две ступени. Навстречу выбегают два синих гнома и один зеленый. Если ударить зеленого, вы получите сердце.
Две черные амазонки нападут на вас в этом же месте. Когда вы пройдете указатель, вас встретят два черных копейщика и рыцарь.
В конце уровня придется биться с двумя лесными великанами и двумя копейщиками.
ПРИВАЛ:
Гномы спускаются вниз на лианах. Они оставляют на земле какие-то штучки, напоминающие кувшины, но подобрать их не удается. Бить нужно по-прежнему по синим ворам, но на этот раз придется делать это, пока они карабкаются по лианам.
Дальше — 4 уровень The Scorching Send.

4 уровень The Scorching Send

Эта пустыня еще более негостеприимна, чем та, через которую вы прошли на уровне Ancient Mound. Кожа врагов здесь покрыта темным налетом, как будто их припекло жгучим солнцем. Это значит, что жизни у них больше, а суперудары они применяют гораздо чаще. Темные толстяки вдобавок дышат огнем.
Один из них сразу выбегает навстречу герою. Его сопровождает копейщик, другой подкрадывается сзади. Дальше хуже — двум амазонкам помогает толстяк на огнедышащем драконе. Этот зверь многим напоминает знакомую улитку, но языки пламени из его пасти скользят через весь экран. Если вы вовремя не подпрыгнете, герой упадет, охваченный огнем. Возникает большое искушение забраться на такого скакуна, чтобы враги испытали всю силу его дыхания. Но, возможно, не стоит торопиться: обитатели пустыни прекрасно прыгают, а что вы представляете собой как наездник, еще нужно проверить.
Герой начинает спуск и там, где из песка выступает хребет доисторического чудовища, на него из-под земли выпрыгивают три скелета. Следующие враги — снова темные копейщики и огнедышащий толстяк. Потом вам встретятся два синих гнома, обязательно пополните запасы магии. Три амазонки пытаются остановить вас, три скелета появляются из-под земли. Там, где из песка торчит хребет второго древнего зверя, появляются три толстяка (прямо как в сказке), причем один верхом на драконе. Вот здесь обязательно садитесь верхом. Три гнома, два из которых подкрепят вас яблоками, завершат подготовку к встрече с финальным боссом уровня.
Если вы были в Кристальных Пещерах, вам пришлось биться с двумя демонами безо всякой помощи. Здесь демон только один, но ему помогают два скелета. Применяйте магию и благодарите судьбу за то, что успели сесть на огнедышащего дракона. Противного демон почти бессилен, главное — вовремя исторгайте огонь из пасти.

ПРИВАЛ:
Три гнома показываются из песка. Зеленый несет кусок мяса. Дальше — 5 уровень Death Mountain.

4 уровень Bloody Street

За оградой виднеется море, но эта улица не зря называется кровавой. У первого дома на вас выскакивает обычный толстяк.
На помощь товарищу с двух сторон выбегают фиолетовые копейщики. Потом в дверном проеме возникает зеленая амазонка, к ней спешат копейщик и толстяк в черном.
Чуть дальше ждут два толстяка в черном и фиолетовый копейщик. Во дворе, у деревянного строения вас окружают три фиолетовые амазонки.
Темный проем в глубине всегда означает опасность. Но на этот раз не самую страшную: рыцарь хочет сразиться с вами. С двух сторон выбегают толстяки. Разделайтесь сначала с ними. В двух бочках лежат синие кувшины. Охрана, конечно, вскочит при вашем появлении. Правда, совсем ненадолго. В следующем темном проеме спрятался зеленый гном. Вы выбьете из него кусок мяса, но будьте осторожны: за дверью скрывается темная амазонка в красном. Первый синий гном убежит, оставив единственный кувшин. Второго можно ударить несколько раз. На помощь подруге прибегут темные толстяк и копейщик.
После этого боя вы выбираете: продолжить движение прямо или спуститься вниз.
Вниз от Bloody Street:
Вы спускаетесь и нарываетесь на двух копейщиков и толстяка. Здесь враги прыгают как никогда хорошо. В двух бочках лежат синие кувшины.
Один хвостатый скелет драконида поджидает вас впереди, еще двое прыгают сзади.
На пристани стражник охраняет четыре бочки. В первой — мясо, в четвертой — кувшин. Оставшиеся две лучше не разбивать: в них прячутся скелеты.
Два темных копейщика и толстяк пытаются не пустить вас на корабль.
Босс этого уровня — с большой вероятностью заколдованная амазонка — один из героев игры. Особенно с ней трудно медленным персонажам. Когда темные силы все-таки покидают девушку, она говорит:
"Спасибо, будь внимателен, враги вокруг очень сильны". Как будто вы без нее этого не заметили.
ПРИВАЛ:
Два синих гнома бегают по причалу.
Дальше — 5 уровень A Voyage to Castle.
Прямо от Bloody Street
Трое пленников привязаны к столбам. Нужно только перебить фиолетовых копей-
Щиков и разрубить веревки. Освобожденные радостно убегают, а вы получаете дополнительную полоску жизни.

Впереди еще одна радость — два зеленых и один синий гном.
Враги в красном — не самые сильные. Скоро вы доберетесь до двух фиолетовых амазонок и рыцаря. Не тратьте на них магию: это еще не боссы.
Главный враг — тоже амазонка, но та, за которую вы могли начать игру. Вот теперь Держитесь, для победы потребуется вся ваша ловкость.

ПРИВАЛ:
Два синих гнома и один зеленый.
Дальше — 5 уровень Death Mountain.

5 уровень Death Mountain

Смертельные горы как будто сделаны из бутылочного стекла. У их создателя была странная фантазия: гигантские зеленые клешни нависают над кафельными шашечками тропинки.
После первого боя вы окажетесь перед пропастью. За ней — копейщики в красном и толстяк на улитке. Потом придется сражаться с тремя скелетами, а едва появятся два великана, применяйте магию. Сколько бы у вас не было синих кувшинов, незадачливые гиганты сорвутся со скал, и драться с ними уже не придется. Перепрыгните еще одну пропасть. Скелеты ударами щитов попытаются отправить вас на дно, постарайтесь поменяться с ними местами. Берегите жизнь: скоро у вас будет возможность восстановить ее. У одного из двух зеленых гномов окажется яблоко, у другого сердце. Синий вор оставит кувшин.
Вы поднимаетесь наверх, а навстречу вам катятся пустые бочки. Можете разбивать их, но гораздо легче постоянно прыгать. На площадке ждет темный копейщик. В первой бочке справа от него — кувшин, во второй скелет. Справа примчится толстяк на драконе. По счастью, этот зверь не изрыгает огня, впрочем, его укусы достаточно болезненны. Готовьтесь отбить нападение трех скелетов, а потом решайте, как продолжить путь: налево наверх, или направо.
Направо от уровня Death Mountain.
Отправившись этой дорогой, вы можете спасти еще двух пленников: мужчину и женщину. Для этого достаточно разделаться с тремя скелетами. Вдали, на утесе виден высокий замок. Это и есть цель вашего путешествия. Переловите трех синих гномов и постарайтесь полностью восстановить запас магии. В конце пути вас ожидают три скелета и грифон. Это чудовище с железным лязгом блокирует все ваши удары крылом, выбрасывает заднюю лапу в подсечке и внезапно взлетает, чтобы низринуться на вас. Применяйте магию, старайтесь не оказываться с грифоном на одной линии. Враг не успеет поставить блок, если вы предупредите наносимый им удар соб-

ственным выпадом. Грифон отступит, но не погибнет. «Ну что же, ты бился неплохо, — скажет он, улетая, — не думай, что все будет так же легко в следующий раз».

ПРИВАЛ:

Вы так устали, что даже зловредные гномы не стали убегать от вас. Они просто упали, оставив на земле три синих кувшина.

Дальше — 6 уровень: Cursed Sity

Налево от уровня Death Mountain.

Две темные амазонки атакуют вас. Им на помощь прибегают два огнедышащих толстяка. В первой из бочек лежит кусок мяса, во второй яблоко. На верхней площадке грифона сопровождает отряд из темных копейщиков и толстяка.

ПРИВАЛ:

Три синих гнома.

Дальше — 6 уровень Ride the Whirlwind

5 уровень A Voyage to Castle

Причал привел героя на корму огромного корабля. Три черных копейщика и толстяк ждут на нижней палубе. Как только вы расправляетесь с ними, подбегает фиолетовый копейщик и дает своему отряду сигнал к наступлению. В нем еще один копейщик и толстяк. Вы не успеваете сделать нескольких шагов и натыкаетесь на новых врагов. Такой же отряд, только состоящий из темных бойцов. Побить их немного сложнее. В двух бочках — два кувшина. Времени на то, чтобы взять их, совершенно не остается: спереди нападают три фиолетовые амазонки, сзади толстяк и копейщик. Наконец-то вы можете отойти от кормы. Вход в первый трюм защищают темные рыцари.

На следующей палубе вас явно не ждут, впрочем два копейщика и толстяк быстро понимают, что к чему. В первой бочке лежит яблоко, во второй кувшин, а в третьей сердце. Но взять их не так просто. Со стороны носа появляются копейщик, толстяк и рыцарь. Все абсолютно зеленые. Это дурной знак. С рыцарем придется повозиться, но много жизни он у вас не отнимет.

Три огнедышащих толстяка и темная амазонка сторожат два прохода вперед.

Оказавшись перед двумя дверями, не размышляйте долго. Обе ведут в одно и то же место.

Четверо пленников прикованы к борту. Победите копейщика и толстяков, потом двух скелетов и обязательно разбейте цепи. Люди окажутся на свободе, а вы приобретете лишнюю полоску жизни. Проход в следующую часть защищают два толстяка и два черных рыцаря.

Следующая палуба. За бором по-прежнему торчат обломки кораблей, которые пытались добраться до Ворот Судьбы. В первом сундуке кувшин, во втором кусок мяса, в третьем яблоко. Но сначала сразитесь с двумя хвостатыми скелетами.

На носу вас ждет битва с одним из самых сильных боссов в игре. Грифон, которого вы видели в небе у первой развилки, спускается и атакует. Ему помогают два зеленых рыцаря, самых опасных из встречавшихся вам. Сразу применяйте магию и вступайте в бой. Прежде чем улететь, грифон скажет, что в следующий раз вы так легко не отделаетесь.

ПРИВАЛ:

Четыре зеленых гнома кидают единственный кусок мяса. Сколько бы вы не пинали надоедливых воров, остальные успеют подобрать еду раньше, чем вы. Главное здесь — быстро бегать.

Дальше — 6 уровень: Cursed Sity

6 уровень Ride the Whirlwind

Вы идете над морем по гигантским изображениям орла. Первыми на вас нападают два темных копейщика и огнедышащий толстяк. Ближе к орлиной голове появляются три скелета. У следующей головы — две темные амазонки и копейщик. Потом ловите гномов. Из каждого из них можно выбить по несколько полезных предметов. Два хвостатых скелета предваряют появление боссов. И в конце уровня вы сражаетесь с двумя темными великанами и двумя копейщиками. Не тратьте магию: вы стоите на пороге Ворот Судьбы и привала больше не будет. Темные великаны не намного сильнее обычных, постарайтесь победить их в обычном бою.

Дальше — 7 уровень Gate of Fate.

6 уровень Cursed Sity

Перед первым домом Проклятого Города вас встречают два темных копейщика и рыцарь. Потом двое огнедышащих толстяков и темная амазонка преграждают улицу.

Два зеленых гнома появляются из темных проемов. После удара каждый оставит вам по курице. А потом из этих же проемов возникнут две амазонки верхом на огнедышащих драконах. Придется попрыгать, а вот удержаться на полезных зверях, имея таких врагов, практически невозможно. Спуститесь со ступеней. Впереди окажется темный толстяк, с верхней площадки начнут наступление два копейщика. У следующего здания стоят две бочки. Отбейтесь от трех обычных скелетов и проверьте их содержимое. В обеих бочках окажутся синие кувшины. Еще один — в бочке напротив. Ворота охраняют рыцари, а со спины подступают скелеты.

Вы в зале. Обратите внимание на тени на полу. Толстяки за пределами экрана раскачивают люстры, они хотят сбросить их вам на голову. Постарайтесь занять позицию по-



середине и не попасть под обломки. Когда люстры упадут, смело сражайтесь с тол стяками и амазонками. Следующие ворота охраняют черные рыцари. По счастью, им никто не помогает.
Пол следующего зала разбит. Вы идете по тонкому уступу в глубине экрана мимо трех картин с изображениями амазонок. Если вы добрались сюда через Ancient Mound, то уже догадываетесь, чем это грозит. Действительно, стоит герою пройти по уступу, изображения оживают и начинают лупить кистенями. Хитрые амазонки стараются не приближаться к вам со стороны провала в полу. Придется положиться на собственные силы. Ворота охраняют два красных рыцаря. Это сильные враги, но одного из них совсем несложно столкнуть в пропасть. Потом остается заманить или добить второго.
В следующем зале пол тоже разбит, но провалиться в провал невозможно. А жаль:
на большой картине изображены два демона. Магию тоже лучше поберечь. Что же, это будет честный бой. Приготовьтесь к нему: в двух бочках лежит мясо. Если у вас достаточно жизни, оставьте еду на кульминационный момент сражения. Как только вы выбьете кувшины из двух гномов, снующих под ногами, демоны сойдут с картин. Иногда четвероруких чудовищ можно обмануть, встав к ним спиной и проведя суперудар, но этот трюк удается далеко не всегда.
У ворот стоят два хвостатых скелета. Вот теперь проем в полу можно использовать сколько угодно. Главное, не упадите в него сами.
Дорога проходит высоко над крышами Проклятого Города. Два темных копейщика и толстяк уже не остановят вас. Но на смену им придет один из заколдованных героев игры. Скорее всего, человек-пантера. Как это странное существо прыгает и бьет с разбега! Магию стоит применить только в одном случае: если у вас подходит к концу последняя полоска жизненного кредита. Когда вас убьют, от всех собранных непосильных трудом запасов останется только один кувшинчик. Имейте в виду, впереди еще более сильный враг и привала не будет.
На прощанье расколдованная пантера говорит: «Какая удача! С твоей силой мы одолеем противника». Что же, положимся на ее оптимизм. Впереди — последний уровень, замок зловещего демона.
Дальше — 7 уровень Gate of Fate

7 уровень Gate of Fate

Грифон сдержал свое слово. Вы сходитесь один на один на площадке перед вражеским замком. Хорошо, если к этому моменту вы сохранили полный комплект магии. «Дальше ты не пройдешь,» — заявляет враг.
Но, чудо. Стоит ему избавиться от чар, перед вами оказывается скромный король, бывший правитель здешних земель. «Хм, что я делал? — недоумевает бедняга. И вдруг вспоминает о главном, — Принцесса в замке! Прошу вас, помогите ей». С неба бьет молния, злодей не прощает тех, кто оказывается на стороне светлых сил. Вам остается только исполнять последнюю волю несчастного короля (говорят, принцесса того стоит).
Вы в замке. После всех испытаний, пройденных на пути к нему, два темных толстяка и копейщик уже не преграда. Первую площадку охраняют три зеленых рыцаря. Восстановите жизнь после этого боя. Один гном несет мясо, другой — сердце. Не успеваете вы собрать все, как нападают два темных великана. На мосту происходит бой с темными копейщиками. Перед следующей площадкой три синих гнома оставят вам столько кувшинов, сколько вам нужно. Главное, не оставляйте несобранную магию за спиной. Экран сместится, и вы больше не сможете вернуться к кувшину. Три хвостатых скелета охраняют площадку. В пропасть на переднем плане не могут упасть ни они, ни герой. Дальше нелегкий бой с двумя фиолетовыми демонами. Перед сломанным мостом стоит темный копейщик. Лучше дождитесь на этой стороне темного толстяка. Тогда вам будет удобнее сбросить его в проем. Иначе это преимущество появится у врага.
Спуститесь по ступеням: внизу из теней возникают три темные амазонки. По залу бегают три красных рыцаря. По скорости они настолько отличаются от своих собратьев, что напоминают громоздких лыжников. Враги постоянно пытаются окружить вас, лучше отойдите в дальний угол, тогда они смогут атаковать только с одной стороны. Три синих гнома помогут вам восстановить магию. Перебейте темных копейщиков и толстяка. Железное изображение на заднем плане сместилось к центру. Это тронный зал главного демона.
Повелителя охраняют два рыцаря. Не отвлекайтесь на них. Как только эти будут убиты, их места займут новые.
Сам демон пускает по полу пламя, которое разбегается в три стороны. Грациозные прыжки с Золотой Секирой отнимают у вас по половине жизненной линии. Прыгайте, уворачивайтесь. Вы уже не раз убеждались, что не бывает бессмертных врагов.
Итак, демон побежден и принцесса выходит к вам навстречу. Но это еще не конец. Если вы проходили игру в одиночку, вам сообщат, что только два бойца выдержат все испытания. Придется бежать за соседом и начинать все с первого уровня. Если вы шли вдвоем, ликование по поводу победы прервется новым ударом молнии. Что вы теперь скажете по поводу бессмертных врагов?

13 Зак 376

HERCULES 2

ГЕРАКЛ 2

Что может быть лучше хорошего полнометражного мультфильма? Странный вопрос, наверное еще более хороший полнометражный мультфильм. Но на наш взгляд, лучше полюбившегося шедевра мультипликации может быть только хорошая игра по мотивам полюбившегося шедевра мультипликации – ведь игра дает вам великолепную возможность лично принять участие в приключениях полюбившихся героев.

1 игрок | **Приключения** | 60% Рейтинг



Предыстория

На счету студии Уолта Диснея уже почти сорок замечательных полнометражных мультфильмов, многие из которых, без всяких оговорок, можно назвать полными шедеврами. Наши дедушки и бабушки когда-то выстраивались в очередь к кинотеатрам, в которых шла «Белоснежка и семь гномов» – американские союзники в годы войны поставляли нам по ленд-лизу не только тушенку, «виллисы» и «студебекеры», но и диснеевские мультфильмы. Представляете, как в те времена смотрелось на экране это яркое буйство красок, эта великолепная анимация! Согласитесь – и в наши дни жизнь без диснеевских мультфильмов была намного более серой и скучной. Вы ненадолго забываете о скучной серой реальности и переноситесь в настоящий волшебный мир – мир сказок братьев Гримм, Шарля Перро, Ганса Христиана Андерсона, мифов и легенд разных народов со всех уголков земного шара.

Но, увы, до сравнительно недавних пор вы могли быть лишь зрителем, ну а теперь у вас есть возможность наслаждаться мультфильмами в качестве не только зрителя, но и игрока – следом за вышедшим на экраны мультфильмом сразу же появляется посвященная ему компьютерная игра.

Игры по мотивам мультфильмов появлялись еще в те незапамятные времена, когда на рынке игровой техники безраздельно царили восьмибитные игровые приставки.

Ныне об этих играх можно вспоминать лишь со снисходительной улыбкой – сходство между мультипликационными героями и героями этих игр



было, как бы это по-мягче сказать, слегка поверхностным. Про анимацию и говорить нечего – жизнерадостные мультперсонажи перемещались по экрану с грацией бронетранспортеров и шагающих экскаваторов. Хотя зачем вспоминать позавчерашний день истории компьютерных игр? А вот день вчерашний все-таки можно вспомнить. Во всяком случае, можно с теплотой и любовью вспомнить замечательные платформенные игры по мотивам диснеевских мультфильмов, выпущенные фирмами **Disney Software** и **Virgin**. Наверное, вы еще не забыли эти старые хиты – **Aladdin, Lion King, Jungle Book**. Эти игры, появившиеся в 93-94 годах на **Sega Megadrive** и **SNES**, обрели бешеную популярность – еще бы, это были первые игры, которые более или менее полно передавали великолепие диснеевской мультипликации: между героями игры и их прототипами уже не было зияющей пропасти. К тому же эти игры великолепно передавали и саму атмосферу великолепных мультфильмов, по мотивам которых они сделаны. Но технический прогресс не стоит на месте – он движется вперед семимильными шагами. Технические возможности **Sony PS** ни идут ни в какое сравнение с техническими возможностями шестнадцатибитных приставок. И если уж делать игры по мотивам мультфильмов для такой замечательной приставки, то эти игры по зрелищности должны не уступать, а то и превосходить шедевры, по мотивам которых они созданы. Итак, в 1997 году на экраны вышел очередной полнометражный мультфильм студии Уолта Диснея – **Hercules** (Геракл). Не будем лишний раз хвалить великолепную графику и анимацию, превосходный диснеевский юмор, замечательную музыку – этот мультфильм вовсе не нуждается в лишней рекламе. Героем этого мультфильма стал Геракл – пожалуй, самый знаменитый из древнегреческих героев, сын Зевса, унаследовавший от него нечеловеческую силу, победитель разнокалиберных чудовищ, неустрашимый воин и все такое прочее. Правда, создатели мультфильма основательно перекроили старые греческие мифы – какой-нибудь профессиональный историк, специалист по греческой мифологии во время просмотра этого кинопроизведения наверняка будет рвать на себе волосы, стучаться головой об стену и издавать нечленораздельные звуки. Но если вы не специалист по греческой мифологии, а обычный зритель, вряд ли вы будете оскорблены в своих лучших чувствах, тем более если учесть, что столь же бесцеремонно студия Уолта Диснея поступает и с Виктором Гюго, Шарлем Перро и прочими авторитетами (не говоря уж о том, что на старые сказки и легенды не надо закупать авторских прав).

Согласно этому мультфильму Геракл является сыном Зевса и его законной супруги Геры (а не сыном Зевса и смертной женщины, как считали греки). Так и остался бы Геракл на Олимпе, если бы не коварные планы Аида – повелителя подземного царства, одного из титанов (титаны были предшественниками богов-олимпийцев, боги одержали над ними победу в так называемой титаномахии – войне с титанами) – он хочет освободить из неволи поверженных собратьев титанов и установить свое господство над миром. Через семнадцать лет звезды должны занять нужное Аиду положение, титаны вырвутся на свободу и возьмут штурмом Олимп. План должен увенчаться успехом, но единственный, кто может сорвать этот незамысловатый план – это Геракл (вообще- то и согласно классическим мифам Зевс неустанно плодил смертных героев именно на случай новых разборок с титанами). Но убрать Геракла не так-то просто – ведь он один из богов, и как следствие – бессмертный и неуязвимый. Благодаря коварству Аида новорожденный Геракл становится смертным, но ему удается сохранить божественную силу. Ну, а что будет дальше, догадаться несложно – Геракла ждут его подвиги (Аид будет заботиться о том, чтобы Геракл не скучал), любовь, ну, и разумеется, грандиозная битва, в ходе которой он спасает богов. Игра, созданная по мотивам мультфильма фирмой **Disney Interactive**, представляет собой настоящий шедевр – превосходное сочетание полноценной диснеевской мультипликации и трехмерной графики, захватывающий с первой секунды игровой интерес, это не говоря уж о такой приятной мелочи, как обширные отрывки из мультфильма, комментирующие драматические события, происходящие в игре.

Main Menu (Главное меню)

Start Game – здесь все ясно без всяких комментариев – начать игру.

Passwords – ввести пароль уровня, на котором вы остановились, или уровня, который вам просто больше понравился. Ввести пароль вам поможет подруга Геракла – Мег. Она, повинуясь вашим командам, ходит вдоль постаментов с четырьмя греческими вазами. На каждой вазе есть набор символов, из которых, собственно, и состоит пароль. При помощи клавиш **«Влево»**, **«Вправо»** вы выбираете нужную вам вазу, клавиша **«А»** заставит Мег вращать выбранную вазу, меняя символы, пока наконец не появится тот символ, который вам нужен, ну а когда все четыре символа выбраны, нажимайте на «А» – Мег

скажет вам, временно исполняющему обязанности Геракла, что-нибудь такое ободряющее. После чего загрузится нужный вам уровень.

Options – Настроечное меню

Controller – Настройка клавиш управления. Если вам не нравится расстановка клавиш по умолчанию (хотя она, на наш взгляд, вполне удобна), вы можете переназначить клавиши так как вам нравится. Поэтому поговорим лучше о тех действиях, которые Геракл может совершить, повинуясь вашим нажатиям на клавиши.

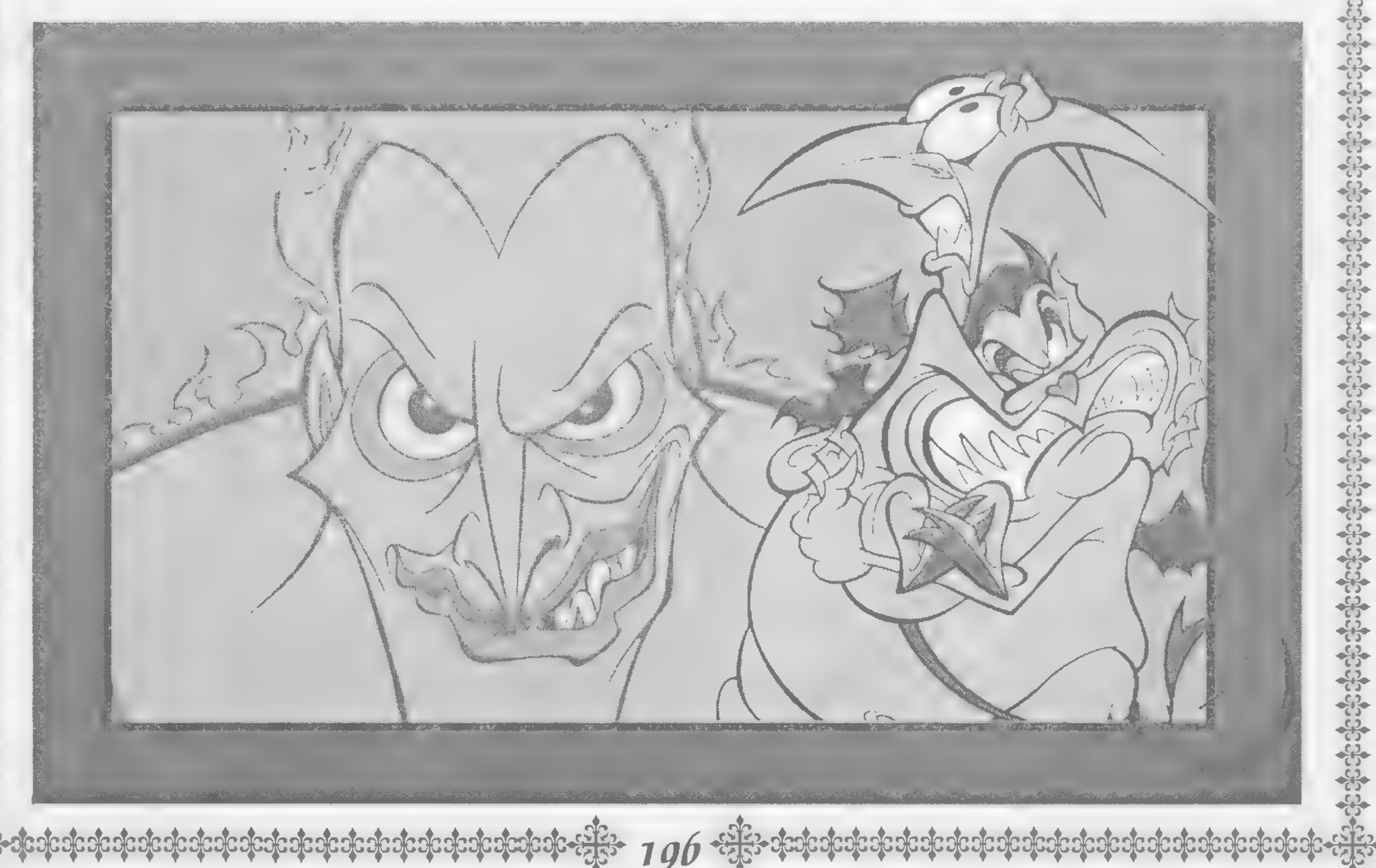
Power Punch – Мощный удар кулаком. Кулаки у Геракла – будь здоров, да и силушкой родители-олимпийцы не обидели. Живи этот герой в наши дни, он мог бы ударом кулака остановить тепловоз на полном ходу. Но поскольку Геракл жил не где нибудь, а в Древней Греции, кулаками в этой игре придется крошить нагромождения камней и разносить вдребезги мраморные колонны. Чтобы совершить подобное действие (крошение и сокрушение преград кулаком), держите эту клавишу нажатой до тех пор, пока индикатор энергии (что это такое см. **«Игровой Экран»**) не переполнится, отпустите клавишу и полюбуйтесь разлетающимися по экрану обломками. Если вы недодержали клавишу, то получится просто другая разновидность обыкновенного удара кулаком. К сожалению, Геракл не может крошить и ломать все подряд, но узнать преграды, которые ему по силам разнести достаточно легко – подойдите к преграде вплотную и просто ударьте по ней мечом или кулаком. Если с преграды посыпались каменные крошки – значит, это уже не преграда, смело используйте **«Мощный Удар»**.

Sword – обыкновенный удар мечом. Меч в руках Геракла – весьма эффективное оружие, он наносит рубящий удар наотмашь, лезвие описывает широкий полукруг и все, что не успело увернуться, получает тяжелые травмы и повреждения. Для рядового противника такого удара более чем достаточно. Мечом также можно устранять преградившие путь камни и колонны, но лучше все-таки использовать для этой цели **«Мощный Удар»**.

Punch – столь же обыкновенный удар кулаком. Геракл просто молотит кулаками пред собой. Нарвавшийся на серию ударов рядовой противник быстро выйдет из строя, но лучше все-таки использовать в схватках меч – у него больше зона поражения.

Jump – прыжок. Жизненно важное действие для героя любой платформенной игры. Что такое жизнь героя такой игры? Всего лишь длинная серия прыжков. Если вы хотите не просто прыгнуть, а за что нибудь схватиться, удерживайте не только эту клавишу, но и клавиши направления – **«Вверх»**, **«Вперед»** или **«Назад»**, в зависимости от того, куда вам надо забраться. Клавишу **«Прыжок»** можно использовать и для ломания скал под ногами – для этого требуется подпрыгнуть вертикально вверх и в высшей точке прыжка снова нажать клавишу **«Прыжок»** – то, что у вас получится, впечатлит вас не менее, чем **«Мощный Удар»**: Геракл обрушит свою тушку на ни в чем не повинные скалы и скалам не поздоровится. К сожалению, ломать прыжком скалы можно далеко не везде (если бы ограничений не было, игроки бы только тем и занимались, что крушили несчастный ландшафт), а только там, где в скале есть широкая трещина, во всех же прочих местах Геракл будет просто сотрясать землю.

Sound – Настройки звуковых параметров. Не слишком полезный пункт меню –настроить гром-



кость звука можно и непосредственно на телевизоре.

Gameplay – Настройки сложности игры.

Number of Lives – Количество жизней вашего Геракла или, иначе говоря, количество попыток пройти уровень. С этой настройкой, наверное, все ясно – чем у вас больше жизней, тем дольше вы проживете. Тем, кто совсем не знает английского, напоминаем, что **one** на этом языке означает один – 1 (одна) жизнь, **four** – 4 (четыре) жизни. Сколько вам надо – решайте сами. Максимальное число жизней, которое можно набрать в этой игре – 9 (девять), больше, увы, не дают. Как только жизни закончились – игру можно начинать проходить заново.

Difficulty – Выбор уровня сложности. Уровни сложности влияют на тяжесть повреждений, наносимых вам врагами, обилие врагов и препятствий. Всего уровней сложности три.

Beginer – Начинающий. Название говорит само за себя – пройти игру не составляет никакого труда. Но зато и игра имеет меньшую протяженность – вместо десяти уровней вы можете пройти только восемь и так и не увидите финальной заставки. Но для того, чтобы набраться опыта, не помешает для начала пройти игру и на этом уровне сложности.

Medium – Средний. Этот уровень выставлен по умолчанию. Определенные сложности возникнут у вас на последних уровнях, а так ничего сложного – играть можно особенно не напрягаясь.

Herculian – Геркулесовский. Уровень для настоящих героев, способных совершать чудеса при помощи джойстика. Но зато на этом уровне сложности есть и такая полезная вещь, как так называемые «кредиты» – возможность продолжить игру после того, как у вас закончились жизни, на том же уровне, на котором вы скоропостижно скончались с тем же начальным запасом жизней. Вы видите ожившую статую Зевса, который подбадривает вас и вдохновляет на дальнейшую борьбу. Но если к дальнейшей борьбе вы не готовы – то можете и не брать «кредит», никто вас не неволит.

Quit – Выход из меню.

Вид игрового экрана

В основном на экране вы видите красивые пейзажи древней Эллады и вашего героя, совершающего подвиги, но на экране можно найти и полезную информацию о состоянии дел у вашего героя.

Количество жизней у вашего героя. Это количество может колебаться от одной жизни до девяти.

Индикатор здоровья. Вражеские атаки, столкновения с препятствиями наносят Гераклу повреждения, которые и отображаются на этом экране. Как только запас здоровья упадет до нуля, Геракл потеряет одну жизнь.

Указатель энергии, необходимой для нанесения «Мощного Удара». Что такое **«Мощный удар»** и как его наносить см. **Options/Controler** .

Указатель используемого в данный момент оружия или защиты. По умолчанию Геракл использует обыкновенный меч, но по дороге он может разжиться эффективным суперорудием. Для того, чтобы сменить один вид оружия на другой вам придется нажимать клавишу **«С»**.

На обычных уровнях информация о герое находится в верхней части экрана, при встрече с каким- либо боссом в нижней части экрана появляется индикатор здоровья босса. На «бегательных» уровнях информация смещается в нижнюю часть экрана и среди этой информации отсутствует индикатор энергии для нанесения «мощных ударов» – ведь на таких уровнях надо именно бегать, а не кулаками махать.

Полезные предметы

Предметам даны произвольные названия, исходя из внешнего вида – так как в игре они вообще никак не называются.

Синий флаг – здоровье. Позволяет лечить полученные в ходе совершения подвигов раны.

Фигурка Геракла – Удлинитель индикатора здоровья. По мере того, как вы раз за разом подбираете этот предмет, индикатор здоровья у вас неуклонно растет, пока наконец не достигнет предельной величины почти во всю верхнюю часть экрана. Как только вы взяли этот предмет – индикатор здоровья становится длиннее, но та часть индикатора на которую он удлинился, еще не заполнена здоровьем, так что придется поискать синий флажок. Если вы умираете, то начав заново со следующей жизнью, вы сохраняете ранее набранную длину индикатора здоровья, правда, заполнен он будет не до конца, но не хватать будет лишь той порции, которая восстанавливается при помощи одного синего флажка. От уровня к уровню длина индикатора здоровья, к сожалению, не сохраняется.

Горшок – В этих горшках находятся фрагменты пароля – поскольку пароль состоит из четырех фрагментов, то и горшков на каждом уровне не более четырех. Найти их никогда не помешает.

Буква из имени Геракла – На каждом уровне в труднодоступных местах запрятан полный комплект букв, из которых состоит имя Геракла. Если вы соберете их все, то по окончании уровня у вас появится возможность сохранить состояние игры при помощи **memory card**. Если вы еще не обзавелись подобной полезной штуковиной, то поиску букв вы можете не уделять особого внимания.

Монеты – Совершение подвигов – это, конечно, в высшей степени благородное занятие. Но не следует забывать о грубой прозе жизни – жить-то на что-то надо. И Геракл помимо героических поступков занят еще и неутомимым собиранием материальных ценностей – благо, монет в Древней Греции было с избытком, просто под ногами валялись. По окончании каждого уровня собранные монеты конвертируются в призовые очки, в соответствии с очками определяется рейтинг вашего героя – за самый высокий рейтинг **«hero»** (герой) дают несколько дополнительных жизней, за самый низкий – **«zero»** (полный ноль без палочки), как легко догадаться, не дают ничего.

Шлем – Дает возможность некоторое (не очень продолжительное, к сожалению) время побыть бессмертным и неуязвимым. На бегательных уровнях он используется автоматически и начинает действовать спустя мгновение после того, как вы его подобрали. На всех прочих уровнях его можно выбрать как оружие при помощи клавиши **«С»**.

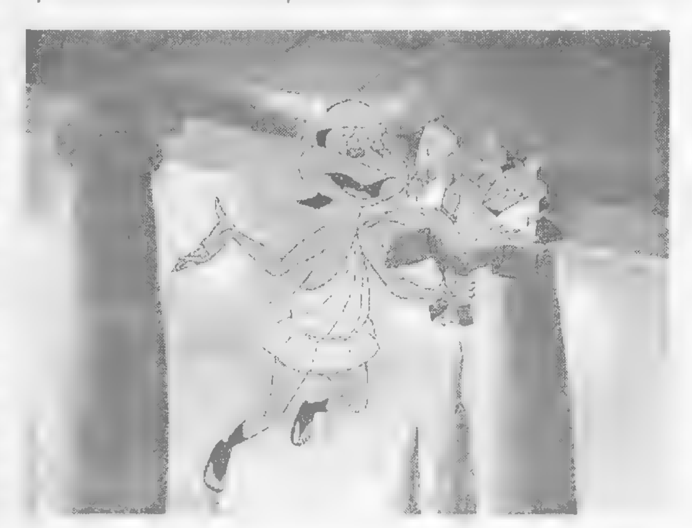
Башмаки – Этот предмет встречается только на «бегательных» уровнях. Дает возможность разогнаться до приличной скорости и на полном ходу разносить вдребезги встающие на пути препятствия. К сожалению, срок действия этого предмета крайне быстро истекает.

«Меч-молния» – Этот предмет, как и нижеперечисленные, дает вам возможность модернизировать ваше холодное оружие. Теперь ваш меч может стрелять молниями или, вернее, сверхмощными электрическими разрядами. Если вы просто нажмете на клавишу **«Меч»** и тотчас же опустите ее – вы просто выпустите молнию. Если вы будете удерживать эту клавишу, то из меча будет исходить поток электричества, этим потоком можно управлять при помощи стрелок крестовины. Крайне удобное оружие. Единственный недостаток (присущий и всем остальным видам супероружия) – ограниченность действия по времени, но если собрать несколько подобных предметов, то «меч-молния» будет действовать дольше.

«Огненный меч» – Этот предмет заставит ваш меч стрелять самонаводящимися огненными сгустками. Напрасно враг старается увернуться – безжалостный сгусток пламени настигнет его повсюду. Единственный недостаток этого супероружия заключается в том, что часто враг успевает атаковать еще до того, как его настигло возмездие в виде сгустка пламени.

«Меч-взрывная волна» – А этот предмет заставляет ваш меч испускать смертоносные волны, убивающие все живое, правда, радиус действия этой штуковины невелик и волны распространяются только в горизонтальной плоскости. Но против больших скоплений пикирующих птиц эта штука более чем удобна.Все супер-предметы – шлем, разновидности мечей действуют только на том уровне, на котором вы их нашли, на следующем уровне вам придется искать их заново. Кроме того, действие этих предметов ограничено по времени.

Гермес – Это вообще-то не предмет, а древнегреческий бог – покровитель мошенников и спекулянтов, посланец Зевса. В этой игре ему отведена роль, если так можно выразиться, «запоминалки» – если вы прошли мимо Гермеса, а затем вас одолели враги, то с новой жизнью вам придется проходить уровень не с начала, а с того места, где вы в последний раз встречались с Гермесом.



Полное описание

You Base D.I.D. Курс молодого героя

Заветная мечта Геракла – попасть на Олимп, стать одним из бессмертных богов. Но на Олимп так просто не берут, на всех желающих стать бессмертными и всемогущими на этой, в общем-то, небольшой горе места не хватит. Так что прежде чем попасть на Олимп необходимо стать героем. Геракл берет уроки геройского у сатира ... – это своеобразный аналог Иеды – учителя джедаев из «Звездных войн», такой же маленький и невзрачный, только не ушастый, а с рожками. Этот тренер обучал геройскому мастерству Персея и аргонавтов и вообще всех героев Древней Греции. Его заветная мечта сводится к воспитанию самого великого героя всех времен и народов. Вам не кажется, что сатир наконец-то обрел достойного ученика? Уровень очень длинный и вместе с тем очень легкий, каким и положено быть первому уровню. Ваша задача – рубить мечом (или разносить кулаками) подвешенные на веревках или на бревнах мешки. Как только очередная порция мешков успешно порублена, ваш учитель опускает веревку с очередной куклой, изображающей жертву, которую вы спасаете. Эту куклу вам необходимо взять, иначе сатир не уберет препятствие, блокирующее дальнейший путь. Две из букв имени Геракла находятся как раз на бревнах, к которым подвешены мешки. На первом из них вам придется дважды совершить **«мощный прыжок»** (прыжок вниз), на втором прокрутиться на перекладине и прыгнуть вверх. Часть пути вам придется проделать по скалам, будьте внимательны – ищите трещины, которые можно разнести при помощи «мощных прыжков» – в тайниках, скрывающихся за этими трещинами, хранятся горшки с кусками пароля, буквы из имени Геракла и множество монеток и здоровья.

В скалах вам будут встречаться стаи зловредных птиц, которые просто обожают пикировать на Геракла, если хотите, можете уничтожать их по одной при помощи меча или кулаков, но лучше устроить массовое уничтожение при помощи **«меча-молнии»**.

Перепрыгивая ямы с водой, не бойтесь свалиться вниз – не утоните, зато вас наверняка покусают зубастые рыбы, прыгающие из ямы в яму. Возможно, некоторые сложности возникнут у вас в лесу. Дело в том, что что двигаться строго по прямой вы уже не сможете – путь преградят деревья и скалы, никак не реагирующие на **«Мощный удар»**. Наткнувшись на такую непреодолимую преграду, обратите внимание на тропинку,



ведущую вглубь экрана, подойдите к тропинке и нажмите клавишу **«Вверх»** – проблема решена. Геракл поворачивается к вам спиной и углубляется в лес, как только тропинка кончилась, он снова может двигаться влево или вправо, пока не наткнется на очередную преграду, которую можно обойти при помощи очередной тропинки. Внимательно обследуйте лесной лабиринт – рядом с горшком с куском пароля (он находится на виду и не заметить его очень сложно) находится последняя буква из имени Геракла.

Hero's Gauntlet. Вызов для героя

Изнурительные тренировки продолжаются. На этом уровне игра своим графическим решением очень напоминает **Crash Bandicut** – вы видите нашего героя со спины, а герой бежит по полностью трехмерным дорожкам и ущельям, преодолевая излишне многочисленные препятствия. Ассортимент препятствий весьма разнообразен – качающиеся лезвия, падающие под ноги колонны, сходящиеся глыбы мрамора, катящиеся камни. Не будь Геракл сыном Зевса, ему и одного такого непреодоленного препятствия хватило бы, чтобы навсегда оставить мысли о том, чтобы стать героем. Возможно, поначалу уровень покажется излишне сложным, но смеем вас заверить, что в сравнении с дальнейшими «бегательными уровнями» это не более чем утренняя пробежка вокруг дома. Вы можете не только маневрировать, уворачиваясь от всяческих напастей при помощи клавиш **«Влево»**, **«Вправо»**, но и регулировать скорость движения Геракла:

при помощи клавиши **«Вперед»** вы можете заставить его дать газу

при помощи клавиши **«Назад»**, наоборот, слегка притормозить

кроме того, вы сможете прыгать.

Не забывайте о том, что бежать вперед, сломя голову, совсем не обязательно, гораздо разумнее будет бежать как можно медленнее, удерживая клавишу **«Назад»**. До конца уровня вы доберетесь медленнее, но зато целее будете – в вашем распоряжении будет больше времени для того, чтобы вовремя среагировать на грозящую вам опасность. Постоянно тормозить совсем необязательно, но вот перед препятствиями притормаживать просто необходимо, а когда до препятствия остаются считанные шаги, смело жмите **«Вперед»** и давайте газу.

Centaur's Forest. Лес кентавров

Успешно окончив краткие курсы героев, Геракл отправляется в Афины. Ведь пока что он никому не известен, не совершил еще ни одного подвига, а герой не должен прозябать в безвестности, иначе какой же он герой. Но путь Геракла к Афинам лежит через лес, кишмя кишащий кентаврами (вообще-то настоящий, а не мультипликационный Геракл славен еще и тем, что учинил бойню на горе Пелеон, где истребил всех кентавров, какие только попали в поле зрения). Это в мультфильме кентавр был только один, в игре их несколько больше, а тот самый кентавр из мультфильма поджидает вас в самом конце уровня. Кое-какие навыки хождения по лесу вы уже полу-

чили на первом уровне, вот только лес здесь куда более, скажем так, густой. К тому же он не лишен зловредных обитателей – помимо привычных уже птиц вам встретятся кентавры, грифоны и древнегреческие блатные. Всех этих врагов старайтесь не подпускать вплотную и наносить удар первым. Оптимальный выход из положения – использование **«огненного меча»** или **«меча-молнии»**, позволяющих расправляться с врагами на солидной дистанции. Пару раз вам придется форсировать небольшие водоемы, перегороженные грудами камней. Но камни не составляют для вас проблемы – к вашим услугам **«Мощный Удар»**. Правда, на втором водоеме кое-какие проблемы вам создадут кентавры, разгуливающие на заднем плане и методично закидывающие вас каменными глыбами. Что бы не уворачиваться от этих подарков (а камни летят медленно, и увернуться от них не так сложно, но пока вы будете копить энергию для **«Мощного Удара»**, в вас успеют попасть как минимум два-три раза), не забудьте, прежде чем прыгнуть в воду, подобрать шлем, обеспечивающий вам временное бессмертие. Времени его действия вполне достаточно для того, чтобы разделаться с каменными преградами. Внимательно исследуйте скалы – во первых в них есть уже знакомые по первому уровню трещины, скрывающие тайники, во-вторых, в горах, как и в лесу, кое-где вы можете перемещаться вглубь экрана. В одном таком месте, не развернувшись вниз (т. е. не вглубь, а вовне экрана), вы не сможете пройти дальше, в другом месте вы сможете найти тайник, скрывающий одну из букв из имени Геракла. Но вот наконец вы добрались до главного на этом уровне негодяя – помеси перекачавшегося культуриста и битюга-тяжеловоза (такими художники из студии Уолта Диснея представляют себе кентавров).

Чудовище лесное бродит по водоему, на противоположном берегу которого сидит Мег – будущая подруга Геракла (какой же герой обходится без героини?). А в нижней части экрана появляется индикатор здоровья противника. Вы рветесь в бой. Что ж, похвально, но увы, лобовая атака ничего не даст. Вы можете сколько угодно долбать его мечом, кулаками, «мощными ударами», супероружием, но лошаку-мутанту все будет нипочем. Вернее, вы можете долбать его не сколько угодно, а лишь до тех пор, пока кентавр не выбьет из вас дух. Действовать надо иначе – от вас требуется всего-навсего пересидеть атаки кентавра в безопасном месте, и как только он успокоится и повернется к вам спиной, вспрыгнуть ему на хребет. Конечно, вскоре он сбросит наглого наездника, но каждая такая поездка отнимает у врага изрядную часть индикатора здоровья.

Относительно безопасным местом, в котором можно пережить вспышки ярости у кентавра, является скальный уступ, на котором расположился Гермес. Как только Кентавр приблизился к уступу и атаковал (а атаки у него бывают двух видов – он или размахивает кулаками, или молотит копытами, причем вторая разновидность атаки наиболее опасна) вы подпрыгиваете, уворачиваясь от ударов (на воде увернуться, находясь неподалеку от кентавра, фактически невозможно), а когда он успокоится и повернется к вам своим могучим задом, покидайте убежище и прыгайте ему на спину. Вам придется поступать так до тех пор пока у противника не иссякнет запас здоровья. Но вот запас здоровья у кентавра иссяк, обессиленный, он опускается в воду, но уровень почему-то не спешит заканчиваться. А происходит это потому, что вы еще не нанесли кентавру последнего удара (что-то вроде фаталити из **Mortal Kombat**) – подойдите к поверженному кентавру вплотную и нанесите **«Мощный Удар»**. То, что последует за этим, наверняка заставит вас улыбнуться. По окончании уровня вы можете полюбоваться отрывком из мультфильма, повествующем о том, то Геракл безнадежно влюбился в Мег.

Big Olive. Большая олива

Вот вы наконец в Афинах – столице Древней (как, впрочем, и современной) Греции. Прекрасный город, в котором творил великий скульптор Фидий, вынашивал планы разгрома персов великий полководец Мильтиад, правил великий политик Перикл. И вот наконец-то туда прибыл Геракл. Но увы, не видно ликующих толп, никто не бросает под ноги цветы, стада поклонниц не рвутся разорвать героя на кусочки. И все события не происходят только лишь потому, что афиняне не знают, что Геракл великий герой. Да и откуда им знать, ведь он еще не совершил никаких подвигов. Так что пора браться за дело, создавать себе репутацию героя.

Вас ждет долгая экскурсия по Афинским улицам. Леса мраморных колон, изящные портики и прочие красоты древнегреческой архитектуры. Но вскоре вам будет не до красот, помимо безобидных зевак и коз, по улицам Афин слоняются блатные с ножиками, вылазят из мостовой скелеты с мечами, с безоблачного неба в бегающих по улицам кошек ударяют молнии, и они уносятся прочь, оставляя за собой след из пламени – веселый городок Афины, одним словом. Перейти улицу и то проблема – из глубины экрана несется поток колесниц, ни одна из которых и не подумает остановиться, когда улицу переходит будущий великий герой.

Разобраться с толпами рядовых врагов вы сумеете без проблем – вы уже умеете пользоваться мечом и супероружием. Потери здоровья при столкновении с колесницами весьма существенны лишь на уровне сложности **Herculian**, так что улицы можете переходить без опаски – насмерть не затопчут. Тщательно исследуйте все закутки на пути – не забывайте прыгать по шестам и скакать по каменным платформам – после серии изнурительных акробатических упражнений вас, как правило, ждет приз в виде горшка с куском пароля, буквой из имени Геракла, не говоря уж о россыпях монет, удлинялках здоровья и прочих полезных вещах. Внимательно смотрите под ноги – на этом уровне тоже есть трещины, скрывающие под собой тайники.

Есть на этом уровне и целых два босса – надо же все-таки доказать рядовым афинянам, что и от великих героев есть какая-то польза в решении повседневных проблем.

Первой такой проблемой стал минотавр, свирепствующий на улицах Афин. Вообще-то он родом с острова Крит, где жил в персональном лабиринте и питался греками, которых скармливал чудищу злобный критский владыка. Убил это чудовище вообще-то совсем не Геракл, а Тезей, но не будем придираться к подобным мелочам – ведь как бы то ни было, в игре его убить должны именно вы. Минотавр стоит на вершине лестницы на которую вам, увы, не подняться, и швыряется в вас камнями. Вам следует поступить в точности также – если вы отойдете в крайний правый угол экрана, вы найдете там увесистый кусок мрамора.

Возьмите его и отправляйтесь к минотавру, как кидать камни вы уже знаете, клавиши **«Меч»** и **«Вверх»**. Швырнув мраморную глыбу, возвращайтесь обратно в крайний правый угол экрана, где вы найдете неизвестно откуда взявшийся точно такой же кусок мрамора и поступайте так до тех пор, пока у минотавра не кончится здоровье. Уворачиваясь от камней, обратите внимание на то, что у перил лестницы находится мертвая зона, куда камни не попадают. Завалив минотавра, не забудьте отскочить в сторону – он скатится по ступеням лестницы и если эта увесистая туша угодит вам под ноги, вы распрощаетесь с изрядным куском здоровья.

Второй проблемой, от которой вы должны избавить афинян, стала стая хищных птиц, утаскивающих в неизвестном направлении добропорядочных афинских граждан. Перед вами, если можно так выразиться, коллективный босс – босс, представляющий собой тесный сплоченный коллектив птичек. Ни в коем случае не принимайте за босса большую птицу, преградившую вам путь в правой части экрана – убить ее нельзя, но клюется она больно. Ваша задача – просто убивать птиц до тех пор, пока не иссякнет индикатор вражеского здоровья в нижней части экрана. Колонны птиц то летают на заднем плане вне пределов досягаемости вашего смертоносного оружия, то приближаются к вам – в этом случае не зевайте, уничтожайте злобных пернатых. Можно, конечно, убивать птиц обычным мечом и даже кулаками, но в этом случае это занятие может растянуться очень надолго (к тому же атаки птиц приносят ощутимые повреждения). Так что используйте супероружие, самым оптимальным из которого является **«меч-молния»**. После расправы над птицами вам останется только добраться до конца уровня, по дороге исследуя все мыслимые закоулки в поисках тайников.

Hydra Canyon. Каньон, в котором обитает злобная Гидра

Нашлась-таки работенка для героя. Спасибо Аиду – он не даст вам скучать. Геракл становится для него головной болью номер один и он позаботится о том, чтобы вы не прибывали в бездействии. Мег сообщает Гераклу, что двоих детишек завалило камнями. Детишек завалило камнями! Отлично! То, что надо! Пойдем спасать. Но детишки оказались лишь приманкой – в мрачном каньо-





не Геракла ждет встреча с Гидрой. Перед вами один из самых впечатляющих и запоминающихся уровней в игре.

Вообще-то в греческих мифах Гидра жила не совсем в каньоне, да и Геракл расправился с ней несколько иначе, да и выглядела она по-другому. В игре же Гидра представляет собой что-то наподобие дракона, причем дракона полностью трехмерного и впечатляющего своей свирепостью. В самом начале поединка у Гидры всего одна голова, но если отсечь ее, на ее месте вырастают еще три головы, если отсечь одну из трех голов, появляются еще три и т. п. Настоящему, не мультипликационному Гераклу в борьбе с Гидрой помогал юноша, который прижигал у Гидры отрубленные головы, чтобы на их месте ничего не вырастало. Но и в мультфильме, и в игре Гераклу придется обходится без всяких подручных.

Итак, вы можете бегать вокруг Гидры, вернее, вокруг той части, где у нее растут головы, зайти к ней с хвоста мешают каменные глыбы. Но пространства для маневра, тем не менее, вполне достаточно, во всяком случае в начале поединка. Сверху на вас обрушиваются кусачие головы Гидры и сыплется дождик из каменных глыб. Правда, помимо глыб сверху падают еще и удлинялки здоровья, само здоровье и горшки с кусками пароля – так что хватай, не зевай.

Тактика борьбы с Гидрой проста – как только очередная голова стремительно опускается вниз с прозрачным намерением укусить вас, уворачивайтесь и рубите эту голову к чертовой матери! И так до тех пор, пока у Гидры не кончится запас здоровья (запас голов, как легко догадаться, у нее не кончится никогда). Удобным местом для нанесения ударов является промежуток между каменной глыбой и крайней головой – бегать между лесом голов, особенно в конце поединка, занятие небезопасное.

После того как запас здоровья у Гидры упал до нуля, вам останется только насладится захватывающим зрелищем – на Гидру падает сверху огромный булыжник, оставляя от злобной твари лужу зеленоватой слизи. Ну, а затем наслаждайтесь отрывком из мультфильма, в котором благодарные жители Афин поздравляют Геракла с первой одержанной им победой.

Medusa's Lair. Логово Медузы

И в мультфильме, и в игре вы не найдете все двенадцать подвигов Геракла, вернее, все одиннадцать оставшихся подвигов, в мультфильме они фигурируют мельком во время исполнения ансамблем муз песни о славном герое Геракле. Поэтому создатели игры решили приписать Гераклу один из подвигов совсем другого древнегреческого героя – Персея, который, как известно, прославился своей победой над Медузой Горгоной.

Медуза весьма своеобразное существо, созданное больным воображением древних греков – женщина с колышущейся прической из ядовитых змей, заменяющих ей волосы, и вдобавок ко всему имеющая неприятную для окружающих способность превращать взглядом все живое в камень.

Персей поступил с ней просто – начистил щит до зеркального блеска и попросту говоря заставил Медузу посмотреться в зеркало, после чего ему не составило ни малейшего труда отрезать у нее голову.

Принцип уничтожения Медузы в игре в сравнении с греческими мифами не претерпел особых изменений, но однократного использования зеркальной поверхности для отражения смертоносного взгляда будет, увы, недостаточно. Логово Медузы представляет собой круглый зал с множеством колонн, Медуза находится точно в центре зала. Вы можете только лишь перемещаться по кругу, по пространству за колоннами, до Медузы вам никак не добраться. Но добираться до нее и не надо. Медуза атакует вас своим взглядом, напоминающим сдвоенные лазерные лучи зеленоватого цвета, ядовитыми плевками, которые облетают зал по периметру, и периодически устраивает обильные камнепады, кроме того, из земли периодически вылезают толпы нахальных скелетов. Как и во время предыдущего поединка сверху, помимо камней, падают еще и всевозможные полезные предметы – горшки с кусками пароля, удлинялки здоровья, просто здоровье и монетки. От ядовитых плевков можно увернуться просто вовремя подпрыгнув вверх, во время камнепада вам придется лихорадочно маневрировать, скелетов вы без особых затруднений мелко пошинкуете своим мечом. Ну, а как же бороться с Медузой? Как-как – при помощи ее взгляда, разумеется. Когда Медуза начинает «смотреть», прячьтесь за ближайшую колонну и пристальный зеленоватый взгляд разнесет колонну вдребезги, на месте колонны останется зеркало. Наверное, вы уже догадались, что следующую порцию взгляда следует пересидеть именно за зеркалом, оно вернет смертоносные зеленые лучи по обратному адресу и запас здоровья у Медузы станет чуть поменьше. Как только развалится последняя колонна и взгляд Медузы отразится в последнем зеркале, запас здоровья у этой твари упадет до нуля и вы сможете поздравить себя с очередной победой.

Cyclop's Attack. Обуревший Циклоп Атакует

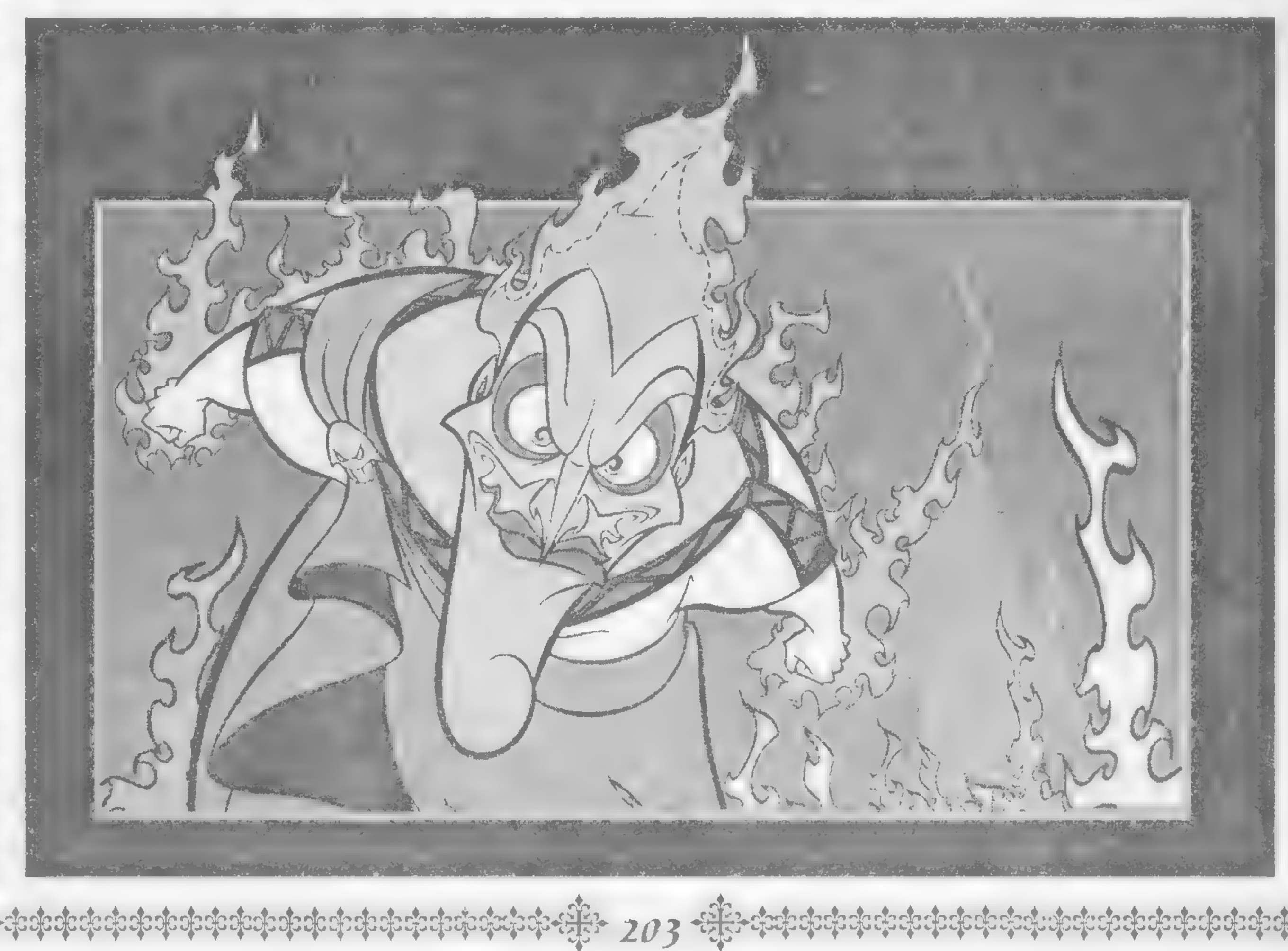
Наверное, вы помните этот драматический момент из мультфильма – Аид отчаялся уничтожить Геракла при помощи всевозможных монстров и чудовищ (запас чудовищ не безграничен), отчаялся найти слабое уязвимое место у непобедимого героя, а время поджимает, скоро, очень скоро титаны должны пойти на штурм Олимпа и вступить в битву с богами-олимпийцами.

Но слабым местом Геракла является любовь к Мег, которая находится всецело во власти Аида. И Геракл вынужден пойти на сделку – он отдает Аиду на сутки свою сверхчеловеческую силу, а Аид обещает, что в течение суток с Мег ничего не случится. Безумные титаны, олицетворяющие собой силы хаоса и разрушения, карабкаются по склонам великой горы и даже молнии Зевса не в силах остановить их. А в Афины Аид отправляет одноглазого великана Циклопа (с которым вообще-то имел дело не Геракл, а Одиссей) с заданием стереть с лица земли этот городишко и уничтожить Геракла. Перед вами один из самых сложных и самых впечатляющих уровней в игре. Придется вам вспомнить навыки, полученные на втором уровне, – вас ждет долгая пробежка по рушащимся улицам Афин к разбушевавшемуся циклопу. Жители греческой столицы в панике – безумные толпы бегут прочь из города, рушатся стройные колонны, по мостовым змеятся уродливые трещины. Чудовище методично разрушает город и во весь свой великаний голос вызывает Геракла на бой.

Да, нехорошо заставлять чудовище ждать. Так что – вперед. Вы видите вашего героя со спины, перед вами простираются трехмерные улицы Афин, заполненные встречным потоком перепуганных горожан, столкновения с горожанами чреваты потерями здоровья, правда, эти потери не столь велики, как при столкновении с колоннами и кусками стен, обильно сыплющимися вам под ноги. Кроме того, в двух местах прямо перед вами в мостовой возникают зияющие трещины. Падение в такую трещину ведет за собой немедленную и окончательную смерть.

Не забывайте удерживать клавишу **«Назад»** – тогда вам будет легче огибать или перепрыгивать горожан и падающие под ноги архитектурные достопримечательности, а также собирать полезные предметы, которые встречаются на пути чрезвычайно редко. Но вот как только перед вами появилась трещина, сразу жмите **«Прыжок»** и **«Вперед»**. Не забывайте пробегать по лестницам – там, как правило, валяются различные полезные вещи

К счастью, с Циклопом сражаться вам не придется, вам нужно только лишь добежать до него. С этим уродом Геракл расправится в отрывке из мультфильма, который последует за этим уровнем – он просто выжжет Циклопу факелом его один единственный глаз. Но радоваться рано – оказывается, на Мег упала огромная мраморная колонна. Геракл не в силах спасти свою возлюбленную (силу забрал Аид), ему остается только смотреть, как умирает Мег. Но ... согласно условиям сделки с Мег ничего не должно случиться, во всяком случае, на нее не должны падать мраморные колонны.



Условие сделки нарушено и сверхчеловеческая сила возвращается к Гераклу. А это значит, да, вы уже догадались – пора садиться на Пегаса и лететь разбираться с восставшими титанами, спасать бессмертных и всемогущих богов, которые оказались на поверку не такими уж всемогущими.

TitanFlight. Полет к Титанам

Титаны, олицетворяющие собой силы хаоса и разрушения, уже близки к полной и окончательной победе над богами Олимпа. Еще и немного, и на мир опустится вечный непроницаемый мрак, миром будет править владыка загробного царства и живые будут завидовать мертвым, а мертвые будут завидовать живым.

На этом уровне игра резко меняет свой жанр – перед вами уже не **«платформа»**, а скорее **«шутер»** (от английского shoot – стрельба) или **«стрелялка»**, вернее, «леталка-стрелялка». Помните – были в свое время такие незамысловатые игрушки на тех же шестнадцатибитных приставках. Задача игрока в любом **«шутере»** – целеустремленно лететь вперед на каком-либо летательном аппарате (самолетике, космическом кораблике, а в данном конкретном случае – на Пегасе) уворачиваться от досадных помех и уничтожать врагов. Правда, самым распространенным графическим решением в подобных играх был «вид сверху», ну а в этой игре вы наблюдаете за Пегасом и его седоком сбоку, но суть от этого нисколько не меняется.

Управление на этом уровне немного напоминает управление на «бегательных» уровнях – клавишами **«Вперед»**, **«Назад»** вы регулируете скорость (соответственно, газ, тормоз), но клавиша **«Прыжок»**, разумеется, не действует, зато действуют обе боевые клавиши – **«Меч»** и **«Удар»**.

С титанами вам, как и с Циклопом, сражаться, к счастью, не придется (титаны безумствуют на заднем плане – завораживающее и страшное зрелище), ваша задача просто долететь до конца уровня и освободить Зевса, по дороге вы можете освободить еще несколько не столь важных греческих богов, но если и не освободите, то ничего страшного не произойдет.

Старайтесь держаться нижней части экрана – там, как правило, томятся плененные боги, кроме того там находится изрядное количество полезных предметов – в основном, здоровье и супероружие. И то и другое вам более чем пригодится.

Супероружие будет незаменимо при уничтожении эскадрилий птиц, которые сначала дефилируют на заднем плане, а потом по извилистой траектории летят прямо на вас. Убитые птицы также служат источником здоровья и супероружия. Дважды путь вам преградит большая птица (размером с добрую четверть игрового экрана), убивать ее удобнее при помощи **«меча-молнии»** или на худой конец **«огненного меча»** – если в вашем распоряжении только обычный меч и кулаки, то скорее всего победителем в этой схватке станет гигантская птица.

Титанов, мимо которых вам предстоит пролететь, всего четыре – они олицетворяют собой четыре основные стихии – Огонь, Воду, Воздух и Землю. Когда вы влетаете в зону действия одного из титанов воздух наполняется водоворотами каменных обломков, огненными вихрями, начинает идти дождь из ледяных лезвий и т. п. (вид стихийного бедствия, преградившего вам дорогу, зависит от специализации того или иного титана) – в подобных ситуациях лучше держаться верхней левой или верхней правой части экрана.

К тому же не забывайте удерживать клавишу **«Назад»** – не рвитесь вперед, тише едешь дальше будешь, пленный Зевс может и подождать – на небольшой скорости у вас больше возможностей вовремя среагировать на грозящие вам опасности.

Но вот Зевс освобожден, длинный и изобилующий опасностями полет остался позади. Если вы играете на уровне сложности beginner, то можете себя поздравить – игра, можно сказать, пройдена. Вам останется только прочитать надпись, сообщающую вам о том, что настоящие герои играют на более высоких уровнях сложности.

Но если вы настоящий герой и играете хотя бы на уровне сложности **medium**, не говоря уж о **herculian**, вас еще ждут кое-какие захватывающие приключения.

Вы можете полюбоваться отрывком из мультфильма, в котором Геракл лихо решает проблему с титанами. Ну, а затем ... вы еще не забыли о трагической гибели Мег? А также о том, что виновник всех произошедших безобразий остался безнаказанным?

Не забыли, ну вот и славно. Придется спускаться в загробный мир. Вообще-то смерть – процесс необратимый, но если речь идет о смерти возлюбленной великого героя, спасшего богов-олимпийцев, то тут уже ничего нельзя сказать наверняка – для великих героев нет ничего невозможного.

Passage way of Eternal Torment. Путешествие в загробный мир

Для того, чтобы попасть в царство мертвых, нормальному человеку надо как минимум умереть. О том, чтобы пробраться в это уютненькое местечко будучи живым, казалось бы, не может быть и речи, как и о том, чтобы выбраться оттуда, будучи мертвым. Но, как мы уже неоднократно говорили выше, для великих героев нет ничего невозможного.

Вас ждет последний в этой игре «бегательный» уровень. Вы опять видите вашего героя со спины, а он бежит во весь дух по полностью трехмерным пещерам, ведущим в глубины Царства Мертвых. Угольно-черные стены, стаи неуспокоившихся душ (безвредные, но наводящие на мысли о бренности всего сущего) – так выглядит путь к Аиду.

Путь вам время от времени будут преграждать излишне многочисленные трещины и разломы, через которые надо успеть перепрыгнуть (если вы не успели – одной жизнью у Геракла будет меньше), толпы скелетов, огнедышащие драконы, над вами будут пролетать колесницы-ката-

фалки, оставляя за собой шлейф обжигающего пламени.

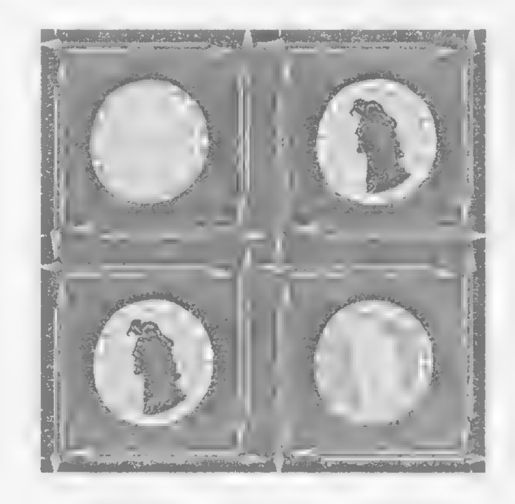
Как и на всех подобных уровнях, старайтесь держать как можно меньшую скорость (удерживайте клавишу **«Назад»**) – у вас будет больше шансов вовремя среагировать на опасность. Но вот вы проделали этот долгий и трудный путь, теперь пора разбираться с вашим заклятым врагом – окончательно и бесповоротно доказать ему его неправоту.

Vortex of Souls. Водоворот душ

Уровень нельзя назвать особо сложным. В мультфильме Геракл сбрасывает Аида в водоворот душ и освобождает душу Мег. В игре никого никуда скидывать и освобождать не требуется – ваша задача – просто-напросто забить до смерти повелителя Царства Мертвых при помощи меча или кулаков. Да и водоворота (вернее, душеворота), столь впечатляющего в мультфильме, в игре, по существу, нет.

Бой разворачивается в темном ущелье в самой глубине Загробного мира, на заднем плане проносится поток зеленоватых душ – декорации для финальной схватки подобраны, как всегда, на редкость мрачные. Аид летает по воздуху и время от времени швыряется в вас чем-то напоминающим эктоплазму (что это такое, вы наверняка знаете по мультсериалу «Охотники за привидениями»). Ваша задача – уворачиваться от атак противника и лупить его мечом, когда он окажется в пределах досягаемости – как видите, ничего сложного и никаких дополнительных советов здесь не требуется.

Как только Аид повержен, можете отложить в сторону джойстик и наслаждаться финальным отрывком из мультфильма – Геракл возвращает к жизни Мег, ну а затем его приглашают на Олимп – более достойного кандидата в боги представить сложно. Вообще-то в мультфильме Геракл в конце концов отвергает подобную честь, предпочтя бессмертию и всемогуществу жизнь простого смертного вдвоем с Мег. Но создатели игры очевидно считают, что среднестатистический геймер, делая выбор между любовью и бессмертием, однозначно выберет бессмертие и финал мультфильма в игре остается за кадром. Ну что ж, поздравляем – наслаждайтесь бессмертием и всемогуществом в компании богов и богинь (если верить греческим мифам то вечность эти боги проводили в бесконечных пьянках, разврате и ссорах друг с другом – веселое времяпрепровождение, одним словом) и, разумеется, ждите появления новых диснеевских мультфильмов и игр, сделанных по их мотивам.



HERZOG ZWEI

ГЕРЦОГ ЦВАЙ

Герцог Цвай в свое время был революционной игрой. По сути своей, RTS (real-time strategy)-жанр просто не существовал перед выпуском этой игры. В настоящее время стратегические игры пользуются огромной популярностью. И среди них, конечно же, Герцог Цвай. В сентябре 1996 года был проведен хит-парад компьютерных игр всех жанров, и Герцог Цвай занял 31место, оказавшись между такими игрушками, как WipeOut XL и Madden Football. Это достаточно внушительный результат, принимая во внимание то, что такие классические темы, как Asteroids, A Mind Forever Voyaging и Centipede оказались далеко позади. На самом деле это еще и просто интересная игра.

2 игрока | Стратегия | 50% Рейтинг



Управление

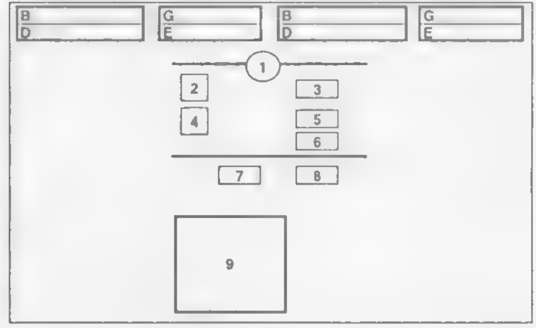
✣ — верх, вниз, влево, вправо.
A — выбор в стартовом меню; схватить, отпустить бойца.
B — отмена в стартовом меню; выбор в игровом меню; выстрел.
C — выбор в стартовом меню; включение и выключение меню в игре.

Меню

Start — начало игры. Нажмите «A», выберите уровень и еще раз «A», затем тип уровня и опять «A», и снова «A», но для начала залезьте в Player.
Cont — ввод пароля.
Player — выбор количества игроков. Нажмите «A». Если вы играете один, то выберите Player (игрок), User (пользователь) и тип экрана. Spilit — экран будет разделен на две части — ваша и компьютера; Wide — только ваша часть. Если играете вдвоем, то выберите Player, User, User.
Music — тестирование музыки.
Sound — тестирование звуков.
В таблице подменю, отображается то, чего вы там понавыбирали.

Уровней в Герцог Цвай восемь, но каждый уровень имеет свой тип сложности. Это A, B, C и D. A — самый легкий, B — легкий, C — сложный, D — самый сложный. Выйти на любой подуровень можно через меню, через Start.

Экран



1 — мигающая иконка выполнения приказа;
2 — боевая единица;
3 — стоимость боевой единицы;
4 — приказ для бойца;
5 — стоимость приказа;
6 — полная стоимость;
7 — количество ваших денег;
8 — количество действующих боевых единиц;
9 — карта.

Прохождение

Если вы играете один то до того, как вступить в бой с компьютером, выберите в меню игру на двух игроков и разберитесь для начала с управлением и бойцами, а затем вступайте в бой с компьютером. Итак, вы — робот-трансформер. Самолет-истребитель, робот-боец и транспортный самолет одновременно. На вас возлагается боевая задача уничтожить вражеский Центр. Из своей кабины вы сможете управлять не только своим трансформером, но и давать команды в Центр. Центр — это то, над чем вы зависли в воздухе в начале

игры. Как вы заметили, он моргает лампочками того же цвета, что и ваш самолет — красным. Дальше в игре все, что окрашено в такой цвет, то принадлежит вам. Стоя прямо посередине своего центра, у вас автоматически происходит дозаправка топлива, исправление повреждений и пополнение боекомплекта. Индикаторы всего этого дела находятся в верхнем левом углу экрана и обозначаются буквами: В — энергетический уровень вашего центра; G — количество патронов; Е — топливо; D — повреждения. Энергетический уровень Центра пополнить невозможно, поэтому стерегите его как зеницу ока.

Нажав кнопку С, вы увидите меню Центра. Кстати, когда будете играть, то помните, что когда вы любуетесь на это меню, игра не останавливается и противник не дремлет. Он запросто может на вас напасть и разбомбить. В этом меню вы увидите радар, который показывает местоположение вашего Центра — это большая красная точка, Центр противника — большая синяя точка, промежуточные базы — белые точки, ваш самолет и самолет противника показаны мигающими точками.

Базы — одна из главных составляющих этой игры. Начну с того, что в Центре каждую секунду происходит накапливание денег — 40 $ в секунду. (Неплохой заработок — 40 баксов в секунду, представляете, сколько получится в месяц?). Так вот, базы смогут приносить вам столько же, если ваши бойцы там засядут. Чтобы занять одну базу, нужно всего четыре бойца. Чем больше баз вы займете, тем больше денег у вас будет, и тем больше боевых единиц вы сможете заказать. Соответственно, тем быстрее вы победите.

Над радаром показано меню военного завода Центра — боевые единицы и приказы. Все это стоит денег. Управление всего меню происходит с помощью стрелок и кнопок ввода «А» и «В». Кнопка «С» — выход из меню. Итак, боевые единицы. Их всего восемь и у каждого своя цена, в зависимости от самого бойца и приказа, т.е. возложенной на него задачи. Сколько что стоит, описывать я не буду. Цена бойцов показана напротив бойца — третья строка сверху, цена приказа — напротив приказа, а ваши деньги показаны над радаром. Каждый боец, как и вы, имеете свой лимит топлива, патронов и энергии.

Описание бойцов

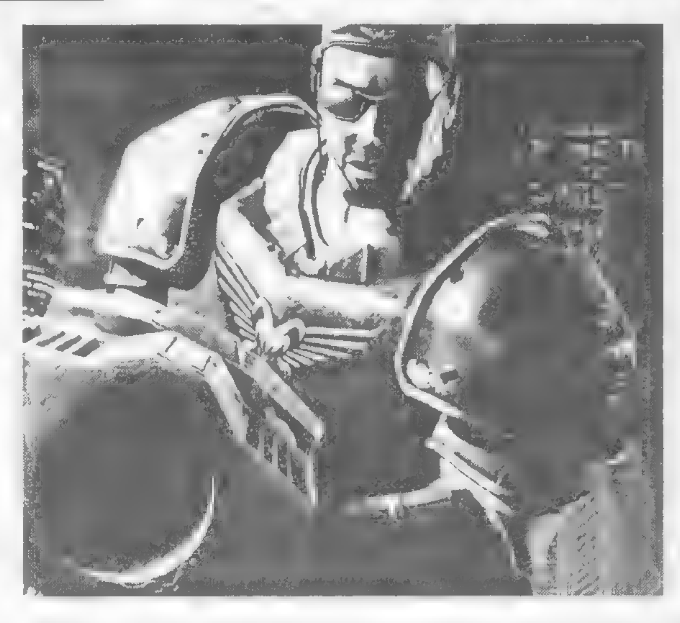
INFANTRY — солдат. Очень слаб, но совершенно необходим при захвате баз;

FWA — мотоциклист. Просто быстрый ездун с умеренной мощностью;

AMR — 51D — бронированный автомобиль. У него много патронов;

TAX — 52 — танк. Классная техника. Очень помогает при нападении на вражеский центр, т.к. имеет много патронов и энергии при относительно недорогой цене, но зато мало топлива;

SAM — 42 — автомобиль с двумя самонаводящимися пушками, который стреляет не только по воздушным, но и по наземным целям. Очень хорош при обороне баз и Центра.



SUPPLY — грузовик обеспечения (доктор). Обеспечивает бойцов горючим, патронами и энергией;

GRM-34A — зенитная установка. При обороне Центра лучшей штуки вам не найти. Вот только стоит эта пушка очень дорого;

ST-57U — лодка. Медленная как черепаха, зато имеет много патронов.

Описание приказов

Зеленым цветом обозначаются защитные и оборонительные приказы, а красным — наступательные и захватнические.

Зеленый крест — боец остается на месте и стреляет по всем приближающимся врагам;

Зеленая круговая стрелка — боец будет постоянно двигаться по кругу и нападать на приближающихся врагов;

Красная диагональная стрелка к квадратику — боец занимает позицию у вражеской базы и обстреливает неприятеля;

Зеленая жирная стрелка с хвостиком — боец занимает оборону своего Центра или базы;

Красная жирная стрелка к скобке — захват базы;

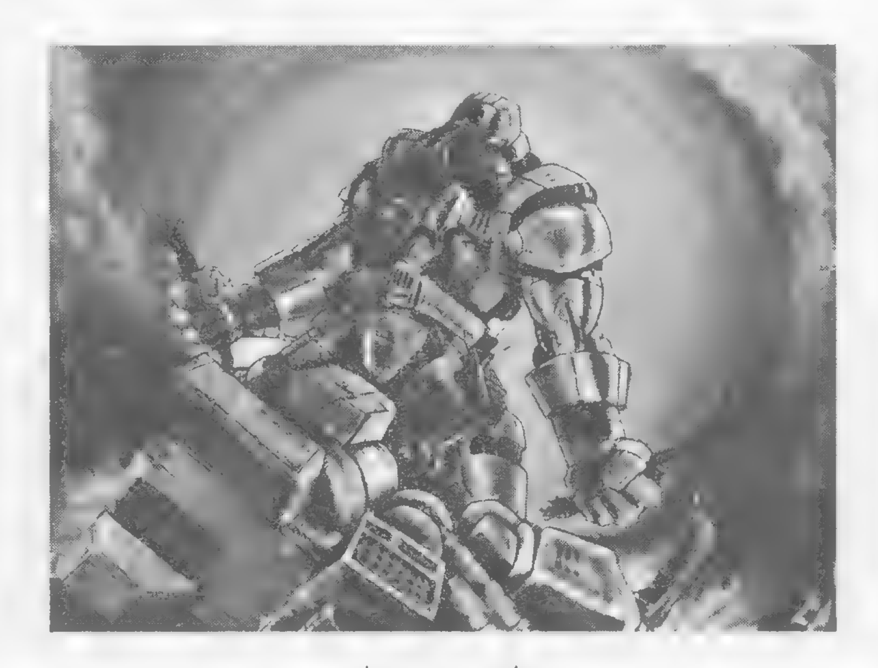
Красный флажок на полушарии — захват центра противника.

Запомнить все это очень просто. Всего лишь надо немного поиграть.

Чтобы изготовить бойца, войдите в меню, выберите приказ и нажмите «А» или «В». На экране появится мигающая иконка с красным гаечным ключом. Как только боец будет сделан, замигает иконка с синей рукой. Из меню можно выйти, не дожидаясь изготовления бойца. Как только замигала рука и вы находитесь в игре, нажимайте на «А» — и боец у вас на борту при условии, что вы зависли над Центром или базой.

Сначала наделайте солдат и займите все ближайшие базы. Затем позаботьтесь об их охране и об охране центра. Весь прикол в Герцог Цвай в том, что пока вы щелкаете клювом, рассматривая окрестности и карту, ждете, пока у вас накопится достаточно денег для изготовления бойца, выбираете приказы и везете бойца к месту назначения, короче, тяните кота за хвост, против-

ник-то не дремлет. В это время он готовит вам козни и с молниеносной быстротой создает свою армию и захватывает пустующие и ваши базы. Да-да, так оно и есть.
Уже занятую базу можно отбить, просто послав туда солдат с соответствующим приказом. Как только база заморгала цветом противника, она автоматически переходит к другому владельцу.
Когда идет нападение на ваш Центр, на экране появляется желтенькая иконка с тремя буковками «SOS» — спасите наши души, и раздаются сигналы тревоги. Немедленно все бросайте и спешите туда спасать свое хозяйство, кроме того случая, конечно, когда на охране Центра стоят три-четыре зенитки, пара танков, доктор и автомобиль с самонаводящимися ракетами.
Бойцы расходуют свое топливо, патроны и энергию точно так же, как и вы. Как только что-либо у него заканчивается, он выдает сигнал внимания (белая иконка с восклицательным знаком). Чтобы пополнить его запасы, отнесите к нему доктора или схватите его и отнесите к ближайшей базе или центру и подержите там немного над самой серединой.
Чтобы посмотреть, сколько чего есть у бойца, поднимите его к себе на борт и включите меню. Справа от радара вы увидите всю информацию о бойце. Можно также поменять ему приказ. Просто выберите нужное указание и нажмите «А», но это стоит денег.
Заказывать бойцов можно не только в Центре, но и в любом месте вообще. А вот брать его можно либо в Центре, либо на базе. Подлетите, встаньте посередине и, как только боец готов, жмите «А» — и вперед.
Атаковать по сухопутным целям с воздуха у вас не получится, поэтому придется трансформироваться в робота и вступать в рукопашную.
Иногда некоторые бойцы падают в овраг и не могут оттуда выбраться, поэтому придется им помочь...
Нападающих на вражеский центр можно не только перевозить на себе, но и отправлять их самих. Просто дайте бойцу приказ об атаке Центра, отпустите его, и он сам туда доберется всеми правдами и неправдами при условии, что на пути не будет реки или моря. Правда, вы очень рискуете их потерять навсегда, т.к. на пути к центру обязательно встретятся вражеские бойцы. Да и топливо может закончиться.
Не смейте вступать в драку с компьютером в обличьи самолета или робота. Он вас обязательно замочит. Конечно, есть специальная тактика ведения ближнего боя с вашим главным врагом, но она требует большого мастерства и сноровки. Итак, если на вас напал сам большой босс, начинайте срочно трансформироваться взад-вперед, при этом все время стреляя в него. Может, вам повезет, и вы выиграете этот файтинг.
В процессе игры вы не сможете изготовить более чем 50 боевых единиц. Поэтому расставляйте охрану, слишком не усердствуя. За всю игру вы также не сможете набрать более чем 500.000 $.
Есть еще одна формула победы в Герцог Цвай. Чтобы на вас постоянно не нападали, нападайте постоянно на врага. Заняв всего четыре-пять баз, встаньте над самой ближней к Центру противника и создайте там усиленную охрану из нескольких зенитных установок (2 — 3 штуки), самонаводок (3 — 4) и пары докторов. Дальше, создавая танки с приказом нападать на Центр противника, постоянно их туда отвозите. Хоть компьютер и соображает быстрее, но настоящих стратегических мозгов ему не хватает. Не выйдет из него Кутузова, хоть ты тресни. Компьютер настолько туп, что, расставляя охрану вокруг своего Центра, он забывает, что у квадрата четыре стороны, а не три и не две. И поэтому его охрана расставлена только с двух или трех сторон. Сбрасывайте на незащищенную сторону танчики, а сами расстреляйте приближающуюся охрану и назад, на базу за новым танком. Как говорится, курочка по зернышку клюет и даже водичка камушки точит. Минут через двадцать победа вам гарантирована.
Вообще, в Герцог Цвай лучше играть вдвоем. Не такой бешеный темп, есть время подумать, и все такое. А «у целом» игрушка, как говорится, «зер гут».

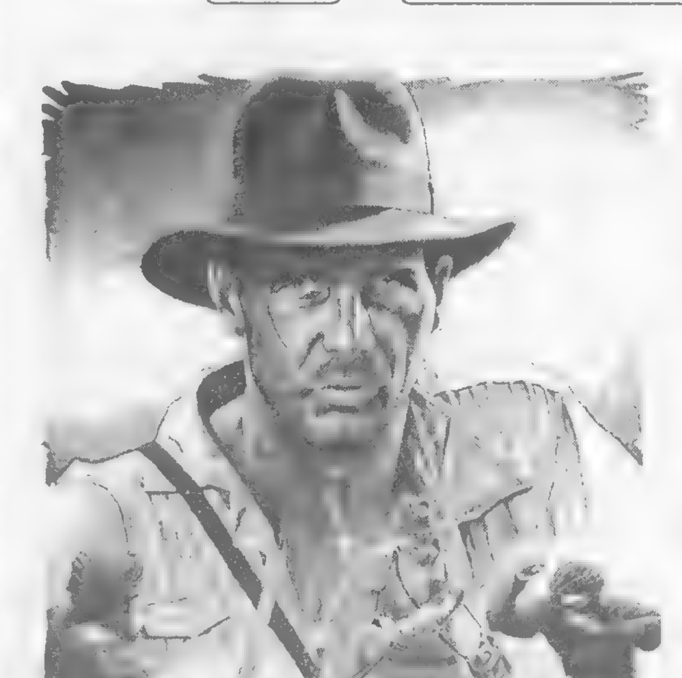


INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

ИНДИАНА ДЖОНС И ПОСЛЕДНИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Эта игра создана по мотивам одноименного фильма. Вы должны будете заново повторить ключевые моменты фильма, чтобы в результате добраться до Святого Грааля. Конечно, по уровню спецэффектов этой игре далеко до фильма, но зато вы сами можете контролировать ситуацию и быть не просто зрителем, а участником событий. Объедините свою ловкость и реакцию с тем, что вы помните об этом фильме, и успеха будет добиться не так и сложно. Если же вы не смотрели эту картину, то воспользуйтесь этим описанием, хотя удовольствия от прохождения будет меньше.

1 игрок | Приключения | 56% Рейтинг



Управление

«Start» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – пауза.

↑ – в меню – перемещение курсора вверх. В игре – подняться по лестнице/веревке.

↓ – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – спуститься по лестнице/веревке или присесть.

← – в меню опций – изменение пункта меню. В игре – перемещение влево.

→ – в меню опций – изменение пункта меню. В игре – перемещение вправо.

A – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – удар кулаком.

B – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – удар хлыстом.

C – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – прыжок.

Расклад кнопок A, B и C может быть изменен по вашему усмотрению.

Меню

В меню игры два пункта: «Play Game» (Начать Игру) и «Options» (Опции). С первым пунктом все понятно, а с помощью второго вы можете изменить некоторые параметры игры.

В самой верхней строке опций устанавливается уровень сложности: «Easy» (Легкий) или «Hard» (Тяжелый).

Подсветив следующую строчку и нажимая «влево» или «вправо», вы можете изменить расклад кнопок. «Punch» – (Удар кулаком), «Whip» – (Хлыст), «Jump» – «Прыжок». Под какой буквой будет расположено то или иное слово, та кнопка и будет выполнять это действие.

Используя следующие две строки, вы можете прослушать любой звук или мелодию, которые имеются в игре. Для этого выберите (кнопками «влево» или «вправо») какой-либо номер и нажмите A, B или C.

Выбрав последнюю строку, вы вернетесь обратно в главное меню. Также это можно сделать, нажав кнопку «Start».

Прохождение

Чтобы добраться до Святого Грааля, вы должны преодолеть пять уровней. Никакого оружия, кроме кулаков и верного хлыста, вам при этом не полагается. Головоломок в игре нет, основной упор делается на скорость и точность действий. После запуска игры вы увидите название уровня, после чего начнется непосредственно игра. На



экране не отображается какой-либо особенной информации: в левом верхнем углу показаны набираемые вами очки; справа от них показано количество ваших жизней (шляпы) и ваше текущее здоровье (полоска над шляпами). Здесь же будет показываться здоровье босса уровня, когда вы доберетесь до него; слева внизу расположен счетчик времени, которое отведено вам на прохождение уровня. Если время дойдет до нуля, вы потеряете жизнь. В правом нижнем углу изображено несколько хлыстов. Чем больше их в этой полосе, тем сильнее будет удар хлыста. С каждым вашим ударом их количество в полосе уменьшается и, соответственно, слабеют удары хлыста. Если некоторое время им не пользоваться, то полоса восстановится.

Уровни не очень длинные, хотя и не простые (особенно ближе к финалу). В конце каждого уровня вы будете встречаться с боссом. Одолев его и закончив тем самым уровень, вы получите дополнительные очки за оставшееся здоровье и время.

Иногда вам будут встречаться призы, лежащие просто так или спрятанные в ящике (чтобы разбить ящик, надо несколько раз его ударить). Всего призов три: небольшая бутылка – восстанавливает здоровье; песочные часы – добавляют время, отведенное на прохождение уровня; хлыст – восстанавливает все хлысты.

Если вы потеряете жизнь, то придется проходить часть уровня еще раз. Потеряв все жизни, вы можете продолжить игру с того уровня, на котором погибли, но только ограниченное количество раз. Для этого нажмите кнопку «Start», когда появится экран с песочными часами. Если вы не сделаете этого прежде, чем выйдет время, то игра завершится.

А теперь несколько советов и рекомендаций, которые можно использовать на любом уровне:

При падении с большой высоты вы теряете здоровье и можете совсем разбиться.

Хлыстом можно бить только вперед, независимо от того, в воздухе вы находитесь или на земле. Чтобы ударить хлыстом, удерживаясь за лестницу или веревку, удерживайте нужное направление («влево» или «вправо») и нажимайте кнопку удара.

На многих уровнях есть штыри, торчащие из стен и расположенные над провалом в полу -- если вы ударите такой штырь хлыстом, то автоматически переберетесь на другую сторону провала.

Если вы расположены над врагом (стоите на уступе или висите на веревке/лестнице), то можете спрыгнуть ему на голову. Некоторые противники погибают при этом сразу, других приходится добивать.

Во время прыжка можно изменять направление движения, нажимая соответствующие кнопки, но происходит это постепенно.

Не стоит подпрыгивать там, где потолок расположен очень низко, -- вы ударитесь об него и потеряете здоровье.

Чтобы спрыгнуть с веревки или лестницы, нажмите кнопку «влево» или «вправо» (в зависимости от того, куда вам надо прыгнуть) и нажмите «прыжок». Прыгая на выступ, не забирайтесь под самый потолок. Во время прыжка вы можете удариться о потолок и упасть вниз вместо того, чтобы попасть куда надо. Чтобы, прыгая с лестницы или веревки, попасть на уступ, прыгать надо, находясь немного ниже нужного уступа.

Если подобраться к врагу достаточно близко, он перестает использовать оружие (пистолет или ножи) и пускает в ход кулаки.

Прежде чем начинать игру, можете дождаться показа демонстрационной игры, хотя ничего особенно полезного из нее узнать нельзя.

Уровень 1. The Cross of Coronado. Коронадский крест

На этом уровне вы должны пройти через заброшенную шахту, чтобы добраться до креста. Сразу после старта экран потемнеет, и вы окажетесь почти в полной темноте. Правее вас висит факел – возьмите его, и опять станет светло. Если вы будете действовать слишком медленно, то факел совсем сгорит, и вы снова погрузитесь во тьму. Чтобы избежать этого, надо действовать быстро и не пропустить дополнительный факел, расположенный дальше.

Маршрут у вас только один, с небольшими отклонениями, поэтому я не буду описывать его шаг за шагом – отмечу только некоторые ситуации, где дополнительная информация может оказаться полезной.

Внимательно смотрите на потолок – некоторые сталактиты держатся непрочно и падают при вашем приближении – их удар довольно опасен. На островке, расположенном под первой веревкой, лежит ящик, в котором спрятан приз. Падать с этого островка лучше с правой стороны, смещаясь влево, чтобы ухватиться за веревку. Спускайтесь по ней, пока внизу не замелькает враг – падайте ему на голову и добивайте, если этого не хватит.

Со следующей веревки нельзя просто упасть вниз – вы упадете в воду и погибнете (на будущее учтите, что падать в воду в этой игре нельзя). Спускайтесь, пока не появится площадка слева, и прыгайте на нее. По этой площадке ходит враг, но его можно не трогать. Падайте еще немного ниже, на другую площадку. Здесь тоже есть враг, и если от него избавиться, то можно будет добыть хлыст из ящика. Учтите, что если вы свалитесь с этой площадки прежде, чем откроете ящик, то забраться обратно уже не сможете.



Там, где вам надо перепрыгнуть яму с водой и при этом сверху тоже капает вода, можете прыгать спокойно – падающие капли вам ничем не вредят.

Немного дальше после этого будет яма, над которой сверху свисает деревянный столб со штырем – ударьте его хлыстом, и переберетесь дальше. Точно также преодолевайте вторую яму.

Добравшись до правой стороны уровня и начав подниматься по веревке (отделавшись от охранника, швыряющего ножи), пропустите первый проход налево – он вам не нужен. Поднявшись еще выше, вы попадете к вагонетке, на которой вам придется прокатиться. Чтобы забраться в нее, встаньте ближе к ее правому краю и подпрыгивайте. Когда она покатится, удерживайте кнопку «влево» тогда, как только вагонетка врежется в обрушившиеся камни, вы благополучно перелетите в следующую. С ней дело обстоит несколько сложнее – вам необходимо вовремя выпрыгнуть из нее и ухватиться за веревку, чтобы не вылететь в воду. Поднявшись по этой веревке, вы должны будете пробираться низким ходом направо. Сталактиты, которые просто свисают сверху, бейте кулаком или хлыстом, чтобы уничтожить – они не опасны, но мешают двигаться. А вот шипы, выдвигающиеся из потолка и убирающиеся обратно, уничтожить нельзя – под ними надо проскакивать. Подберитесь к такому шипу как можно ближе, дождитесь, когда он опустится, и сразу начинайте ползти. Касаться его можно – опасен он только в тот момент, когда выдвигается вниз. Прежде чем ползти под шипом, уничтожьте сталактиты, которые могут вам помешать.

Миновав этот проход, поднимайтесь наверх по веревкам, не заходя в тупики слева – там все равно ничего нет.

Забрав из ящика приз, подойдите к краю площадки и просто подпрыгните – на площадку, которая расположена выше, упадут сталактиты, которые иначе помешали бы вам перебраться на нее с веревки.

Поднявшись по следующей веревке, избавьтесь от врага и обязательно заберите факел, который он охранял – даже если вы еще не погрузились в кромешный мрак, очень скоро это произойдет.

Прыгая через яму с водой, будьте осторожны – сразу за ней будет охранник с пистолетом, – нельзя подпускать его очень близко, иначе он может столкнуть вас в воду.

Спускаясь по веревке вниз, не прыгайте на другие веревки, которые расположены правее – так вы можете оказаться прямо в воде. Спустившись вниз и забрав приз, идите влево. Просто падать вниз нежелательно – вы потеряете немного здоровья. Спускайтесь по правой веревке и падайте с нее вниз – ничего страшного не случится. Вам надо идти направо, но не очень торопитесь – там два охранника, и лучше избавляться от них по очереди.



Миновав еще один низкий проход, поднимайтесь по веревкам на самый верх, игнорируя ход влево. Перебравшись с веревки на площадку и подойдя к ее левому краю, не пытайтесь прыгать – просто продолжайте двигаться влево, не отпуская кнопку, и благополучно попадете на другую сторону ямы. Вас уже поджидает босс, охраняющий нужный вам крест.

Это здоровенный детина с деревянной балкой в руках. Он все время стоит на месте и только размахивает своим орудием. Когда он бьет балкой по земле, сверху начинают сыпаться сталактиты. Когда только заметите его, подождите немного, потому что он будет беспорядочно махать балкой. Потом последовательность его действий станет вполне предсказуемой – махнуть балкой в вашу сторону, а потом ударить по земле; небольшая пауза – и все сначала. Действовать вы должны следующим образом: после того, как он ударит по земле, и сверху упадут сталактиты, подойдите к нему на расстояние удара хлыстом (для этого надо встать напротив веревки или немного левее ее) и ударьте один-два раза, после чего быстро отходите. Опять ждите, когда он ударит по земле, пропустите сталактиты и бейте его. Старайтесь не попадать под удары балки или сталактита – вас отбросит назад, и вы можете сорваться вниз – прямо в воду.

После того, как вы одолеете этого противника и возьмете крест, начнется камнепад. Запрыгивайте на ближайшую веревку (лучше всего ухватиться за нее, как только схватите крест) и переждите его. Когда камни укатятся, уровень завершится. Вы получите очки за оставшееся здоровье и время, после чего отправитесь на второй уровень.

Уровень 2. Escape on Train Top. Спасение на крышах вагонов

Каких-либо конкретных указаний на этом уровне дать нельзя. Вы должны продвигаться вперед, прыгая по крышам вагонов циркового поезда. Из некоторых вагонов выглядывают жирафы – подождите, пока голова опустится достаточно низко, и перепрыгивайте ее. На следующем вагоне после первого жирафа (и на некоторых других вагонах) есть люки в крыше – их надо перепрыгивать. Также вам будут встречаться туннели и просто конструкции из столбов, которые будут вам мешать. Через те конструкции, которые расположены над самыми крышами, надо прыгать, а под теми, которые повыше, проезжать, опустившись на колени. Если вы не успеете присесть перед туннелем, то ударитесь об него и потеряете жизнь.

Теперь несколько советов, касающихся прохождения: забрав на краю платформы бутылку, пополняющую здоровье, прыгайте на край следующего вагона. Не спешите перепрыгивать люк – сначала разберитесь с охранником. На этом вагоне их несколько, поэтому быстро продвигаться вперед опасно. Перепрыгнув вагон с жирафом и оказавшись на вагоне со змеями, прыгайте не только через люк, который видно, но и через центр вагона – там тоже можно провалиться. Вот и все, что можно сообщить о самом уровне – остальное зависит от вашей реакции.

Что касается босса, то его несложно пройти, если верно уловить ритм его движений. Вы должны подобраться к нему на расстояние удара хлыстом, уворачиваясь при этом от его стрел. Просто следите, как он стреляет – если он присел, значит, стрела полетит низом и вам надо подпрыгивать; если он натягивает лук стоя – приседайте. Старайтесь бить его как можно чаще, тогда придется меньше тратить на него времени и, соответственно, меньше скакать через его стрелы. Как только вы одолеете его, уровень завершится.

Уровень 3. Entering the Catacombs. Вход в катакомбы

На этом уровне у вас могут возникнуть гораздо более серьезные трудности, чем раньше. Причина в том, что здесь опасность угрожает вам в любой момент. Огненные облака, срывающиеся с потолка, появляются в случайном месте абсолютно неожиданно, поэтому увернуться от них непросто. Крысы, бегающие повсюду. Груды костей, по которым нельзя ходить. Копья, вылетающие из стен, и кое-что еще. Вот в таких условиях вам придется преодолеть третий уровень.

Добравшись до первой веревки, прыгайте с нее вправо. Прежде чем воспользоваться хлыстом и перебраться еще дальше, пройдите до стены и избавьтесь от крысы, которая бегает поверху, иначе она будет вам мешать.

Дойдя до провала, просто падайте вниз (там невысоко) и, забрав приз, идите влево.

Перебравшись через кости с помощью хлыста, приготовьтесь ударить крысу, которая почти сразу бросится на вас.

Спускаясь по самой левой веревке (возле сплошной стены, определяющей край уровня), падайте

с нее на маленький выступ. С него падайте еще ниже и смещайтесь влево, чтобы ухватиться за другую веревку. Если не успеете это сделать, упадете прямо на кости. С этой веревки прыгайте на островок справа, потом на следующую веревку, поднимайтесь почти на самый верх, цепляйтесь хлыстом за штырь и, пролетев вправо, ничего не делайте. Вы упадете на островок, который не видно сверху. С него прыгайте дальше вправо. Поднявшись по уступам, похожим на лестницу, вы доберетесь до первого места, где вам встретятся копья. Прыгайте через ямы с костями так, чтобы заодно перепрыгнуть летящее копье или приседайте, если оно летит сверху.

Поднявшись вверх по веревке и пройдя немного вправо, прыгайте через дыру в земле и забирайте часы из ящика. Теперь вернитесь обратно, падайте в дыру и сразу же смещайтесь вправо, чтобы не упасть на кости. Спустившись после этого по веревке, вам надо будет идти влево. Копья здесь летят с обеих сторон (слева они могут лететь и верхом, и низом, а справа всегда летят верхом). Посоветовать ничего нельзя – прыгайте через ямы и копья, приседайте, чтобы увернуться от тех которые летят сверху и продвигайтесь влево. Дойдя до хода вниз, прыгайте туда и падайте вдоль левой стены, чтобы попасть на уступ. С него опять прыгайте, но уже к правой стене. Дальше вам снова придется двигаться влево, уворачиваясь от копий.

Добравшись до края уровня, падайте вниз и смещайтесь влево, чтобы попасть на уступ. Потом падайте еще ниже (вы попадете в воду, но это не страшно – в ней можно двигаться), проберитесь вправо и забирайтесь по веревке на островок, чтобы прыгать дальше вправо.

Чтобы преодолеть огонь, двигающийся туда-сюда под водой, падайте в воду, как только он двинется вправо. Прыгайте через него, когда он будет двигаться вам навстречу, а потом прыгайте еще раз, чтобы выбраться на следующий выступ. На веревки у себя над головой можете пока не обращать внимания – они понадобятся позже. Через четвертый такой огонь надо прыгать как только упадете в воду – яма совсем маленькая и он быстро вернется. Ухватившись после этого за веревку, перебирайтесь по ним влево, используя штыри. Когда доберетесь до веревки, которая уходит наверх, поднимайтесь по ней, и попадете к боссу.

Одолеть его не сложнее, чем самого первого. Подождите, пока струя пламени пролетит прямо, а потом вторая упрется в землю. Идите вперед и встаньте между двумя столбами так, чтобы длины хлыста только-только хватало для удара. Приседайте, когда враг выдыхает огонь прямо, а потом почти сразу подпрыгивайте, чтобы вторая струя проскочила под вами. После этого будет небольшая пауза, во время которой вы один-два раза успеете ударить своего противника. Не старайтесь подойти к нему как можно ближе – нельзя будет перепрыгнуть вторую струю огня.

После того, как вы одолеете этого врага, берите появившийся щит. Сразу же идите обратно влево, чтобы не попасть под огонь, обрушившийся сверху. Как только выйдете из-под него, подпрыгивайте и смещайтесь вправо, чтобы перепрыгнуть его, когда он начнет двигаться к вам. После того как огонь исчезнет, уровень завершится.

Уровень 4. The ascent of Castle Brunwald. Подъем на замок Brunwald

Этот уровень больше, чем все остальные, претендует на то, чтобы быть названным лабиринтом. Правда, стен в нем нет, но зато есть очень много площадок, по которым вы должны прыгать, чтобы найти дорогу на самый верх. Некоторые площадки охраняются солдатами, со старых стен то и дело срываются камни, а ближе к верху появляются шаровые молнии. Несмотря на все это, маршрут не очень сложный, и пройти его реально. Кое-где вам будут попадаться в стороне различные призы, но не я буду вас за ними водить – только отмечу, что там-то и там-то есть приз.

От старта идите направо, пока не доберетесь до лестницы.

Поднимайтесь по ней вверх и прыгайте на площадку справа.

Отсюда перебирайтесь на веревку (если спуститься по ней вниз, можно получить хлыст), забирайтесь наверх и прыгайте на лестницу.

Поднимайтесь до конца наверх и прыгайте влево по площадкам.

После того, как с помощью хлыста переберетесь на маленькую площадку, идите влево, чтобы упасть вниз. Оказавшись на следующей площадке, упадите еще ниже (из дверей появится солдат – избавьтесь от него. Вообще, из каждой такой двери при вашем приближении появляется солдат, учтите это на будущее).

Поднимайтесь по лестнице слева, а потом по площадкам, пока не окажетесь на такой площадке, откуда вправо уже не допрыгнуть.

Прыгайте на площадку слева и забирайтесь по веревке еще выше (будьте осторожны, когда будете сбивать солдата справа – здесь уже появляется шаровая молния. Чтобы избежать ее, спускайтесь по веревке вниз, как только она появится).

Сбив солдата, становитесь на площадку, на которой он стоял. Отсюда вам надо с помощью хлыста перебраться дальше вправо, но делать это надо сразу после того, как под вами пролетит шаровая молния. Зацепившись хлыстом за штырь и летя



вправо, можете сместиться немного вперед, и упадете прямо перед дверью.

Миновав ее, прыгайте дальше вправо, на веревку. Немного поднявшись по ней, перепрыгивайте на соседнюю веревку. По этой веревке вам надо подняться до конца, чтобы пройти дальше. Если же вы спрыгнете раньше и пройдете мимо дверей, то сможете восстановить здоровье и хлысты, но потом придется возвращаться.

Поднявшись по правой веревке наверх, перебирайтесь на площадку слева. С нее прыгайте на следующую, а отсюда прыгайте влево, стоя на правом краю площадки (иначе стукнетесь в потолок и упадете вниз). Вы должны оказаться на площадке с дверью. Избавившись от солдата, подождите, пока пролетят молнии, и забирайтесь по веревке до самого верха. Опять дождитесь, пока молния пролетит под вами, спуститесь и прыгайте с помощью хлыста влево (если прыгнете вправо, то доберетесь до бутылки, но там тупик и придется возвращаться). Как только приземлитесь, сразу приседайте и бейте появившегося солдата как можно чаще. Пролетевшая молния ударит вас, и вы сместитесь дальше влево, прямо на солдата. Если он еще жив, бегите мимо и забирайтесь по лестнице наверх. Возможно, это место можно пройти как-то иначе, не теряя при этом здоровье, но я не сумел найти такой вариант. С площадки, на которую вы заберетесь, прыгайте с помощью хлыста влево, и попадете на длинную площадку к боссу.

Это, пожалуй, самый сложный босс из всех, потому что придется постоянно прыгать через него, заодно уворачиваясь от падающих камней. Дело в том, что его надо бить только в спину, чтобы он терял энергию. Для начала просто уворачивайтесь от выстрелов и дайте ему отойти подальше от стенки. После этого надо дождаться, когда он присядет, прыгнуть через него и ударить пару раз в спину. Он развернется, выстрелит второй раз стоя и пойдет на вас. Когда он опять присядет, опять прыгайте через него и бейте. Занятие утомительное и опасное, но другого способа нет.

Как только он потеряет последнюю энергию и заморгает, начинайте непрерывно идти в какую-нибудь одну сторону, чтобы избежать удара молнии, после которого уровень завершится.

Уровень 5. The Holy Grail. Святой Грааль

Абсолютно прямой и плоский уровень, который, тем не менее, непросто пройти. Вы должны идти вперед, избегая многочисленных лезвий, которыми богато усеян ваш путь. Помимо обычного ограничения времени, есть еще одна проблема – пол постепенно исчезает за вами, и если вы не будете двигаться достаточно быстро, то улетите вниз. Ближе к концу уровня будет еще одно сложное место, но о нем я подробно расскажу позже.

Итак, первый вид лезвий – это лезвия, которые вращаются в полу. С ними нет никаких проблем – перепрыгивайте, и все. Стоя между двух таких лезвий, лучше подпрыгнуть на месте и только потом начинать смещаться вправо.

Второй вид – лезвия, установленные на тонких шестах и вращающиеся по кругу. Подойдите к такому лезвию как можно ближе (лишь бы оно вас не задевало). Как только оно проскочит мимо вас, идите, не задерживаясь, вперед.

Третий вид – лезвия, которые раскачиваются туда-сюда, но при этом висят довольно высоко. Самый простой вариант – проползти под таким лезвием на четвереньках, оно не заденет вас, но двигаться вы будете медленно.

Четвертый вид лезвий – они похожи на предыдущие, но висят гораздо ниже. Чтобы проскочить его, надо идти вслед за ним, когда оно двинется вправо. Когда пройдете за столб, к которому приделано лезвие, опускайтесь на четвереньки и ползите дальше, пока опасность не минует.

Двигаясь по уровню, вы пройдете одну группу лезвий, потом перепрыгнете через провал и пройдете вторую группу лезвий. После этого вам придется прыгать по маленьким островкам, но тут ничего не мешает, и сделать это несложно. Наконец, вы доберетесь до плит с буквами. По первой полосе (с надписью «IEHOVA») просто проходите. Перепрыгнув через провал, вы должны будете прыгать по плитам с буквами так, чтобы повторить эту надпись. Если ошибетесь и прыгнете не на ту плиту, то провалитесь через нее и потеряете жизнь. По плитам без букв можно ходить спокойно.

Пробравшись через это место, вы окажетесь возле широкой щели. Не прыгайте через нее, а просто идите вперед, и благополучно пройдете по воздуху. Если же попытаетесь прыгнуть, то провалитесь вниз.

После этого уровень будет завершен (босса на нем нет). Для завершения игры вам осталось правильно определить Святой Грааль. Не вдаваясь в подробности, укажу, что он – второй слева – (маленький темный кубок). Лишь взяв его, вы успешно завершите игру.



JUNGLE STRIKE

УДАР В ДЖУНГЛЯХ

Назовите мне хотя бы одну игру, ставшую суперхитом и оставшуюся без продолжения. Не жалуйтесь на провалы в памяти, таких игр действительно просто нет. И Desert Strike – «амижно»-приставочный, а затем и «айбизмовский» суперхит не стал исключением из общего правила. Jungle Strike – продолжение этой замечательной игры – появился на шестнадцатибитных приставках сравнительно давно – еще в 93 году, а вот до пользователей IBM он дошел сравнительно недавно – в 95. Правда, до сих пор не появилась на IBM завершающая часть трилогии Urban Strike, пока что тоже доступная лишь владельцам шестнадцатибитных приставок (эта игра даже удостоилась похвалы американского конгресса за то, что в ней содержится ценный совет – бороться с террористами, нанося по ним ракетно-бомбовые удары с боевых вертолетов). А обещанная фирмой Electronic Arts игра Soviet Strike вообще пока еще не вышла ни на одной из платформ. Но не стоит огорчаться - в вашем распоряжении есть такая замечательная игра, как Jungle Strike.

1 игрок	Боевик	80% Рейтинг

Предыстория

По общей концепции и типу графики эта игра мало чем отличается от предшественника. О незначительных различиях мы расскажем чуть ниже. Ну, а начнем, естественно, с сюжета. Итак, вы довольно успешно разобрались с ближневосточным диктатором-маньяком Килбалой, мечтавшим развязать Третью Мировую войну. Казалось бы, можно уйти в долгосрочный отпуск. Но не тут-то было — покой вам только снится.



В Тихом океане кто-то взорвал атомную бомбу. На тихоокеанских атоллах,по традиции, проводит свои ядерные испытания Франция, но на этот раз французы тут явно ни при чем. И, похоже, ни одна ядерная держава не имеет отношения к этому взрыву. Судя по всему, бомбу взорвали частные лица. Ну, атомное оружие в руках частных лиц — это уже серьезно. Психически нормальному и законопослушному частному лицу атомная бомба ни к чему. Пока спецслужбы ведущих держав ломают голову над этой загадкой, неизвестные злоумышленники взрывают атомную бомбу на одном из островов неподалеку от побережья Южной Америки. Остров полностью уничтожен, на берег обильно проливаются радиоактивные осадки.

Все! Хватит! Дальше такой беспредел терпеть невозможно. Службы слежения работают на грани своих возможностей, и вот одному из спутников-шпионов удается записать разговор злоумышленников, несущих ответственность за все эти ядерные сюрпризы человечеству. Кроме того, спутник умудрился сфотографировать физиономии злодеев, и спецслужбам удалось их идентифицировать. Спокойному сну прогрессивного человечества угрожают южноамериканский наркобарон Карлос Ортега и ... кто бы вы думали — сынок генерала Килбалы! Если и папаша не отличался добродушием и миролюбием, то сынку вообще не свойственны никакие человеческие эмоции, за исключением всепожирающей ненависти.

Казалось бы, надо как можно скорее избавить мир от существования подобных маньяков, но проблема в том, что точное местонахождение баз Ортеги, затерявшихся в безбрежном океане южноамериканских джунглей, никому не известно. Зато Ортеге и Килбале-младшему известно точное расположение Вашингтона. Именно по столице Соединенных Штатов Америки террористы альянса Килбала-Ортега хотят нанести свой удар. Теперь вы должны защитить столицу, сев за штурвал боевого вертолета, не жалея ракет и патронов к крупнокалиберному пулемету. Эх, если



бы и наше правительство действовало с подобной решительностью, нанося ракетно-бомбовые удары по чеченским террористам и их сообщникам из так называемого «мирного населения», не обращая внимания на истошные вопли «правозащитников».

Для выполнения столь важной боевой задачи в ваше распоряжение предоставлен новейший вертолет **Super Comanche Attack Chopper** (в дальнейшем вам придется пересаживаться на боевое судно на воздушной подушке и даже на невидимый для радаров истребитель-бомбардировщик «Стелтс», но это в дальнейшем).

Главное меню игры практически ничем не отличается от аналогичного меню **Desert Strike**, и мы решили не дублировать полностью идентичные описания одного и того же меню в двух разных играх (если у вас возникли вопросы по поводу **Main Menu** игры, см. соответствующее описание **Desert Strike**).

Подробнее следует остановиться лишь на одном пункте **Main Menu — Choose Your Co-Pilot** (Выбор второго пилота — вашего напарника). На всякий случай напоминаем, что от выбора напарника зависит очень многое: именно напарник поднимает с земли при помощи лебедки или лестницы предметы и людей, наводит бортовое оружие на цель. Состав пилотов в этой игре, естественно, совсем другой (ваши партнеры по приключениям в Персидском заливе, очевидно, удалились на заслуженный отдых).

Итак, кто же будет делить с вами кабину вашего боевого вертолета?

Майк Сиерра (**Мистер 3-Д**). Только что окончил академию и, судя по всему, жаждет отличиться в настоящей боевой операции. С лебедкой управляется с ювелирной точностью — «способен поднять с земли косточку от оливки». Но вот стрелять его в Академии так и не научили — «не способен застрелить даже белого тюленя на черном фоне».

Скотт Антонио (Эго). Вояка до мозга костей. Совершенно не представляет себе жизнь на «гражданке». Начисто лишен желаний, за исключением желания убивать террористов или еще каких-нибудь врагов. Кроме того — он никогда не спит. Своеобразная личность, одним словом. И с лебедкой, и с гашеткой пулемета управляется на одинаково приемлемом уровне. Главное достоинство — всегда готов к бою, сохраняет спокойствие в самых критических ситуациях.

Грант Фостер (Faceman). Пока что числится в пропавших без вести. Профессионально работает с лебедкой, но при стрельбе горячится и часто теряет контроль над собой. Последние известия о нем поступали с берегов Южной Америки. Отыщите его в джунглях, и вы обретете надежного напарника.

Розалинда Д (Ликвидаторша). Еще одна потенциальная напарница, затерявшаяся в бескрайних южноамериканских джунглях. Обладает набором качеств, необходимых настоящему пилоту боевого вертолета — упорна, вынослива, жестока. Единственный недостаток — немного дрожат руки при стрельбе. При стрельбе из пулемета этот недостаток скажется на меткости, но при нанесении ракетных ударов точность попаданий у нее вполне приемлемая.

Фенел (Дикий Бык). Еще один пропавший без вести. Самый идеальный напарник, какого только можно пожелать. И по происхождению, и по взгляду на мир он ковбой — ну, а какой же ковбой не умеет стрелять, а с лебедкой он справляется вообще идеально (чем лебедка хуже лассо?). Это парень отлично ориентируется в уголовном законодательстве всех штатов (в Америке каждый штат обладает своим УК), но к законам относится крайне наплевательски. Найдите его в южноамериканских дебрях, и проблем у вас станет на порядок меньше.

Режим карты

Этот режим почти ничем не отличается от аналогичного режима в **Desert Strike**.

Вкратце напомним, что на игровом экране вы видите только показанные в изометрической



проекции (вид сверху и немного сбоку) захватывающие события, происходящие в игре. Ну, а всю информацию о техническом состоянии вертолета, о ваших боевых задачах, о расположении и назначении полезных предметов и дислокации врагов вы можете почерпнуть из режима карты (этот режим вызывается нажатием клавиши **START**). Детальную, исчерпывающую инструкцию о том, как пользоваться этим режимом, вы можете прочесть в описании **Desert Strike**. Поподробнее мы остановимся лишь на параметрах вашего вертолета. Ведь вы ведете новую боевую машину, а значит, и тактико-технические характеристики у нее совсем иные.

Боекомплект, тип, а следовательно, и качество боеприпасов остались без изменений, но вот их количество заметно возросло.

Hellfire — Ракеты «Адское Пламя». 9 Штук.

Hydras — Ракеты «Гидра». 60 штук (количество этих ракет возросло почти в два раза).

Gun (патроны к крупнокалиберному пулемету) — 1000 штук (а вот патронов стало чуть-чуть поменьше).

Параметры вертолета

Armor (броня) — 1000 условных единиц (как видите, защита вертолета увеличилась почти в два раза).

Fuel (горючее) — 100 условных единиц (этот параметр остался без изменений).

Load — количество человек, поднятых на борт. На борт вертолета, как и прежде, влезает 6 человек. На всякий случай напоминаем, что за каждого такого пассажира, высаженного на своей посадочной площадке, вам дается по 100 единиц брони.

Lives — количество жизней. Жизней в начале игры у вас всего три. В дальнейшем их, естественно, может стать меньше (по мере того, как вас уничтожают враги), но может стать и больше (по мере того, как вы находите новые жизни).

Прохождение

Уровень 1

Итак, вы должны очистить столицу Америки от заполонивших ее террористов.

Вашингтон — это вам не аравийские пустыни, и действовать придется предельно осторожно. Самое неосмотрительное, что вы можете сделать — это начать крушить все, что попадет в поле зрения. Вашингтонцы не так вас поймут, и еще долгое время спустя после этих событий они будут с тревогой смотреть на небо — не летит ли там ваш вертолет. Конечно, не следует забывать и поговорку — «лес рубят, щепки летят».

Вы вполне можете разнести пару бензоколонок или гражданских машин, за это по окончании задания с вас снимут изрядное количество очков, но ничего страшного все-таки не произойдет. Но не советую вам уничтожать Белый Дом, Библиотеку Конгресса, расстреливать лимузин Президента — уровень придется начинать заново.

Перед тем как начать разбираться с вашей боевой задачей, обратите самое пристальное внимание на врагов, с которыми вам предстоит столкнуться на улицах столицы.

Harv — в качестве основного боевого средства террористы используют обыкновенные автобусы, подвергшиеся модернизации — они обшиты бронелистами, и на них расположены пусковые установки для зенитных ракет. Подобное громоздкое средство противовоздушной обороны представляет для вас серьезную угрозу. Наиболее оптимальная тактика — при помощи клавиши **JINK** уворачивайтесь, перемещаясь влево и вправо, и нещадно поливайте автобусы «Хелфайрами» или, на худой конец, дождиками из «Гидр». Самая самоубийственная тактика — зависнуть напротив автобуса и пытаться расстрелять его из пулемета.

Attack Vans — легкие микроавтобусы террористов, несущие слабое вооружение. Весьма уязвимая цель, но и террористы отнюдь не клинические идиоты — поодиночке такие автобусы не ездят. А перекрестный огонь нескольких таких машин — штука пренеприятнейшая.

Помимо этой бронетехники вас будут атаковать и террористы-одиночки со стингерами и пулеметами. На карте они не обозначены, но и серьезной опасности не представляют — как показала практика, одной пули из крупнокалиберного пулемета более чем достаточно для того, чтобы отправить террориста на стрелку со своими далекими предками. А теперь перейдем непосредственно к боевому заданию.

Что же вам надо спасти, а что, наоборот, безжалостно уничтожить?

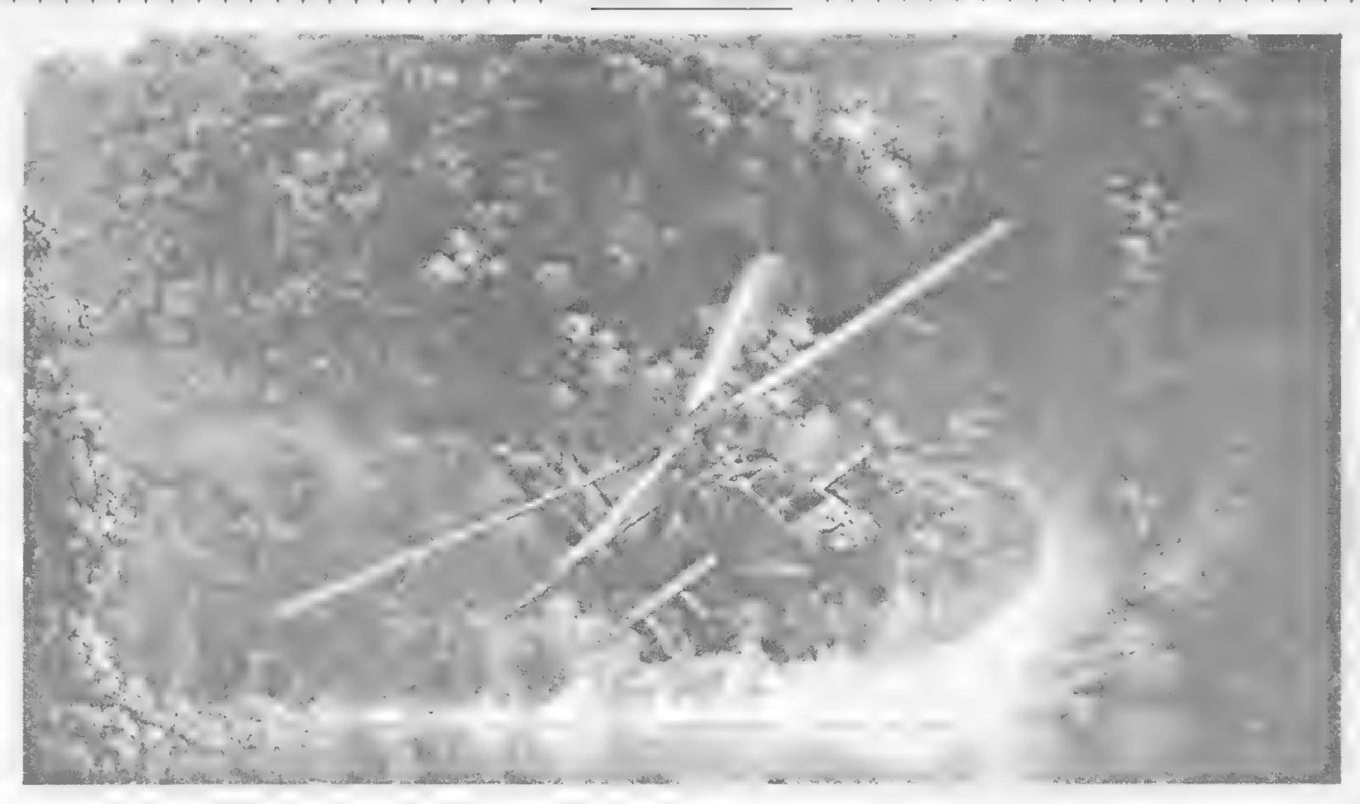
Monuments. Первоочередной целью злобные террористы ставят уничтожение святынь американского народа — Библиотеки Конгресса (в ней, помимо книг, хранятся еще и первые копии почти всех американских фильмов, среди которых наверняка найдется немало любимых вами кинопроизведений), памятник Вашингтону и мемориал Джефферсона. Главное, не терять времени — террористы вот-вот приступят к уничтожению исторических памятников, они не будут терпеливо ждать, пока вы соизволите прилететь и уничтожить их. Не обращайте внимания на индикаторы топлива и боеприпасов, стреляйте «Хелфайрами», кончились «Хелфайры», пускайте в дело «Гидры» — не жадничайте, медлить нельзя. Если памятники будут

разрушены, вы получите нагоняй лично от Президента.
Terrorist HQS. Вам предстоит изловить полевых командиров террористов, захвативших под свои штабы комплекс правительственных зданий. Конечно, эти здания остается только пожалеть (во сколько обойдется налогоплательщикам их ремонт?), но ничего не поделаешь — придется крушить его прицельными ракетными залпами. Выбежавших из руин каждого здания террористов добивать совсем не обязательно — берите их в плен. Они поделятся с вами ценной информацией о дальнейших планах террористов.
Car Bombs. Уничтожением памятников архитектуры планы террористов далеко не исчерпываются. Нет, они хотят еще и взорвать иностранные посольства, наверное, преследуя цель поссорить Америку с союзниками. Для взрыва посольств они собираются использовать начиненные взрывчаткой автомобили. Казалось бы, задача проста — найти и уничтожить автомобили-бомбы. Но, как это ни печально, вам неизвестно, какие именно автомобили, какой марки террористы собираются использовать в своих коварных целях. А уничтожать все автомобили подряд — далеко не лучшая тактика, в этом случае вас быстро отстранят от дальнейшего выполнения задания.
Но не стоит паниковать раньше времени — плененные полевые командиры расскажут вам, что это за машины и куда они движутся. Вся сложность заключается теперь лишь в том, чтобы успеть перебить эти автомобили до того, как они довезут свой смертельный груз по назначению.
Akbar. Как всегда, спецслужбы заслали в стан врага своего специального агента по кличке Акбар. Агент обладает сверхценной информацией о дислокации баз террористов и их дальнейших планах. Но поделиться этой информацией пока что не может, т. к. террористы раскусили его и заперли в подвале одного из домов. Информацию о его местонахождении вам предоставят все те плененные полевые командиры (в противном случае вам придется уничтожать все дома подряд). Теперь главное — снять охрану, состоящую из стингерщиков, разнести дом и подобрать секретного агента.
Motorcade. Очень ответственное задание — Президент на своем гигантском лимузине следует через город, наводненный боевиками, к месту своей работы — в Белый Дом. Ваша задача — сделать так, чтобы он доехал до Белого Дома в целости и сохранности: правительственный лимузин — машина, конечно, крепкая, но это, в конце концов, не танк и даже не бронетранспортер (надо ли говорить, что стрелять в лимузин вы не должны, если вам, конечно, не заплатил кандидат в Президенты от конкурирующей партии). Вы должны лететь чуть впереди лимузина, методично расстреливая все, что встретится на пути, вызывая огонь на себя. Оправдайте доверие Президента. Если бы за рычагами вертолета находились не вы, а кто-нибудь другой, он, возможно, и не отправился бы в путь по городу, ставшему ареной боевых действий.
Sniper. Вот вы и проводили лимузин до самых дверей Белого дома. Но это еще далеко не все. На крыше одного из правительственных зданий засел снайпер, который может создать проблемы всем, кто находится в Белом Доме. Убивать его нельзя ни в коем случае. Такое ответственное задание, как отстрел обитателей этого здания, могли поручить лишь особо доверенному лицу, посвященному в сокровенные планы руководства террористов. Так что придется вам брать его в плен.
При выполнении задания у вас, конечно, возникнут проблемы с горючим. Горючее почти всегда можно найти, уничтожив бензоколонку. Их можно ликвидировать, но будьте осторожны с гражданскими машинами, заправляющимися на них — они могут погибнуть при взрыве, и тогда по окончании миссии с вас снимут изрядную сумму очков.
Боеприпасами вы сможете разжиться, расстреливая маленькие грузовички, которые на карте обозначены как **Ammo Truck**. Эти машины, как ни странно, не принадлежат террористам, и за рулем, очевидно, сидят свои водители. Но тем не менее расстреливать грузовички надо — черт с ними, с водителями. Главное, боеприпасы!
Чем только не пожертвуешь ради победы над террористами!

Уровень 2

Пароль: 9BB3CNMM2

Добро пожаловать в Южную Америку. Теперь ваше командование прекрасно осведомлено о местонахождении вражеских баз и о том, какие планы вынашивают террористы на этих базах. Планы все те же — развязать Третью Мировую,



покорить мир, о чем же еще могут мечтать террористы? Так что работы у вас — непочатый край. Первая южноамериканская боевая операция разворачивается в прибрежных водах, в целом лабиринте островов, напоминающих не побережье Южной Америки, а, скорее, извилистые и запутанные норвежские фиорды.

Именно здесь, под прикрытием этих островов террористы выгружают контейнеры с плутонием, и где-то здесь спрятаны две атомные подводные лодки, которые не то уведены с американских военных баз, не то куплены у России.

С какими же неприятными сюрпризами вам придется столкнуться на гостеприимной южноамериканской земле?

Armcor — скорострельная зенитка калибра 155 мм. Очень быстро разворачивается, еще быстрее стреляет, наносит значительные повреждения, но практически беззащитна против «Хелфайров» и даже «Гидр». При атаке пулеметами, возможно, вам удастся уничтожить зенитку, но полученные повреждения будут просто чудовищными. Бронирование 100 условных единиц. Сила выстрела 25 условных единиц.

Gun Boat — хорошо вооруженный катер. Такие катера станут вашей основной головной болью, когда вы пересядете на судно на воздушной подушке. Но и для вертолета они представляют серьезную опасность. Избегайте больших скоплений этих суденышек, при поединках один на один маневрируйте, перемещаясь влево- вправо. Бронирование 100 условных единиц. Сила выстрела 75 условных единиц.

А теперь о ваших боевых заданиях

Navy Seas — спасение плененных террористами моряков с погибших судов.

Отпускать их на волю никто не собирается. Главное в этой миссии — четко отделить зерна от плевел — своих от чужих. Своих надо взять на борт, а чужих уничтожить — не перепутайте. Если вы уложили всех своих, можете начинать задание заново. На всякий случай напоминаем, как отличить своих от чужих — чужие стреляют, свои в это время мирно стоят в сторонке.

Electric Fence — вам предстоит добраться до стоянки судна на воздушной подушке. Отогнать от него террористов, а затем пересесть на его борт. Войдя в режим электронной карты, вы обнаружите, что у этой посудины совсем другие параметры, нежели у вашего вертолета:

Бронирование (Armor) — 800 условных единиц.
Горючее (Fuel) — 100 условных единиц. Размер топливных баков — такой же, как и у вертолета, но, если мы не ошиблись, горючего хватает на большее расстояние.

Совсем иное и вооружение:

Мины (Mines) — 9 штук. Очень эффективны, если оставить их на пути следования вражеской подводной лодки или катера. Но для этого нужно увлечь эти транспортные средства в погоню за собой. Расставлять мины где придется не рекомендуется — их мало, они очень эффективны, и расходовать их нужно по прямому назначению.
Ракеты (Rocket) — 50 штук. По убойной силе эти безымянные ракеты примерно эквивалентны «Гидрам».

Патроны к крупнокалиберному пулемету (Gun) — 1000 штук. Это судно на воздушной подушке одинаково легко преодолевает и водные преграды, и движется над сушей.

Очень маневренно, что дает ему преимущества в поединках с орудиями и катерами.

К тому же у вас появляется уникальная возможность сбивать на полном ходу пеших террористов. Единственный недостаток этого средства передвижения заключается в том, что на нем неудобно брать предметы — от неосторожного толчка корпусом они имеют неприятную склонность взрываться. Берите предметы, развернувшись к ним бортом.

Plutonuim. Вам предстоит долгая охота на катера, перевозящие контейнеры с плутонием. Атакуйте катера, уничтожайте их и подбирайте оставшиеся после них контейнеры (они не тонут). Часть контейнеров уже переложили на грузовики, чтобы уволочь вглубь континента. При атаке на грузовики не забывайте о том, что это не такие уж беззащитные цели — с их бортов будут отстреливаться «стингерщики» и прочие гранатометчики.

F-15 Pilot. Теперь на очереди спасение пилотов со сбитого F-15. Они уже окружены плотным кольцом террористов. Но не спасти коллег-пилотов — представляете, какой это будет позор. Ваш опыт по спасению военнопленных уже достаточно богат, и какие-то советы вам вряд ли понадобятся.

Nuclear Sub. Спасенные пилоты поделятся с вами информацией о местонахождении вражеских подводных лодок. Очевидно, эти храбрые ребята пытались их потопить, но что-то им помешало. Атомная подводная лодка — это вам не легкий катер.

Посмотрите на показатель бронирования этих субмарин — 500 единиц! Кроме того, они могут еще и отстреливаться — их огонь способен послужить причиной серьезных неприятностей. Эффективным средством борьбы с атомными подводными лодками могут стать мины. Но если мины кончились или подводная лодка стоит неподвижно и поливает вас огнем — обратите внимание на то, где размещено ее вооружение. Субмарина поливает вас огнем из вращающейся башни. Встаньте так, чтобы между башней и вами находилась рубка. У вражеских подводников хватит ума не крушить собственную лодку, и вы окажетесь в относительной безопасности, чего нельзя сказать о противнике.

После того, как все лодки отправлены на дно, возвращайтесь к покинутому вертолету, пересаживайтесь на его борт и летите на базу получать похвалы от начальства.

Уровень 3

Пароль: 9BN78MMK

С побережья действие игры переносится вглубь южноамериканского континента — в самое сердце непролазных джунглей. Где-то там находятся тренировочные лагеря террористов, и именно там спрятан атомный реактор, для которого везли изъятый вами плутоний. Вас ждет еще одна боевая операция.

Перед подробным разбором вашего боевого задания, как всегда, несколько слов о новинках вражеской техники.

Sheridan — трофейная зенитная самоходка. До нашей «Шилки» ей, конечно, далеко, но тем не менее эта машина — противник для вертолета более чем серьезный.

Тем более, что количество «Шериданов» превосходит всякие нормы приличия.

Не жалейте на эти бронемашины «Хелфайров», им-то ведь совсем не жалко тратить на вас снаряды 20 мм пушек. Бронирование 105 условных единиц. Сила выстрела 30 условных единиц

А теперь самое время приступить к разбору вашего задания.

q **Training Camp** — тренировочные лагеря террористов. Охраняются вышками с пулеметчиками, на подмогу вполне могут подоспеть и «Шериданы». Если вы не играли в **Desert Strike** и у вас нет опыта борьбы с вышками, или вы уже забыли приемы борьбы с ними, напоминаем, как это сделать. Ни в коем случае не залетайте на середину лагеря — там вы попадете под кинжальный перекрестный огонь и либо погибнете, либо получите такие повреждения, что о дальнейшей борьбе не сможет быть и речи. Уничтожайте вышки по одной — стремительно подлетайте, выпускайте «Хелфайр» в упор, для верности можно и парочку, и столь же стремительно выходите из зоны обстрела. Лишь последнюю уцелевшую вышку можно уничтожать, никуда не торопясь.

Landing Zone — вам не кажется, что в этой местности слишком мало посадочных площадок? А что вам мешает обзавестись еще одной из них, отбив ее у врага?

Уничтожьте охрану у посадочной площадки, и тогда ее захватят американские «зеленые береты». Теперь вы сможете садиться здесь и высаживать пассажиров.

Radar Sites 1 — вам придется позаботиться об уничтожении мобильных радиолокационных установок — это просто радары, буксируемые грузовиками. В отличие от стационарных радаров дальнего обнаружения, с которыми вы имели дело в предыдущей игре, эти радары постоянно движутся с места на место, и засечь их будет не так-то просто. К тому же они охраняются стадами «Шериданов».

Comms Expert — вам надо спасти пленного эксперта по коммуникациям или, проще говоря, специалиста по подслушиванию телефонных разговоров. Террористы держат его в хорошо охраняемом бараке (пулеметные вышки, «Шериданы», зенитные пулеметы).

Уничтожив охрану, разнесите вдребезги барак, расположенный в центре — не забудьте, что из руин выскочит не один только эксперт, так что возьмите на борт всех освобожденных пленников. После чего летите к посадочной площадке, расположенной рядом с телефонной линией — эксперт установит оборудование, при помощи



которого можно будет подслушивать телефонные разговоры «наркотических лордов»...

Tank Depot — вам предстоит уничтожить огромное скопление самоходок «Шеридан». Атакуйте их в несколько заходов — выпустив ракеты, выходите из зоны обстрела и делайте новый заход.

Radar Sites 2 — уничтожьте еще одно скопление мобильных радаров. У вас уже есть богатый опыт по ликвидации этих зловредных устройств.

Traning HQ — вы уничтожили тренировочные лагеря террористов, теперь вам предстоит пленить главного инструктора, обучавшего террористов тонкостям науки убивать. Миссия эта отличается от освобождения эксперта по коммуникациям лишь большей прочностью барака, в котором засел инструктор. Для того, чтобы не возиться с разрушением этого строения, попытайтесь сделать так, чтобы его разрушила зенитная установка. Для этого пролетите у нее под носом, а затем залетите за барак — целясь в вас, глупая зенитка будет попадать в несчастное здание.

Nuclear Reactor — вам предстоит найти и уничтожить ядерный реактор. Его месторасположение вам укажут лишь после выполнения всех предыдущих миссий. Как легко догадаться, он находится в хорошо обороняемом лагере.

Уровень 4

Пароль: 9BB63MMMF

На этом уровне вам придется работать в невероятно тяжелых условиях — вам предстоит полет над ночными джунглями. А ночью в джунглях, как известно, ничего не видно. Конечно, если бы создатели игры стремились к максимальному реализму, вам пришлось бы просто любоваться на черный экран, и уровень был бы совершенно непроходим. Так что кое-что вы все-таки видите. К тому же густую тьму будут вспарывать вспышки ваших выстрелов и взрывы.

Ваша боевая задача, как всегда, сводится к уничтожению военных и промышленных объектов, расположенных глубоко в джунглях. Из новых опасностей вам предстоит столкнуться с легкими броневиками, вооруженными крупнокалиберными пулеметами.

Armored Car. Серьезную опасность представляют лишь большие скопления этих машин, ведущих перекрестный огонь, так что уничтожайте их поодиночке. Бронирование 150. Сила выстрела 30.

Watch Towers. Вам предстоит ликвидировать 8 смотровых вышек, расположенных вокруг вашей посадочной площадки. На смотровых вышках сидят пулеметчики, которые не в состоянии причинить вам серьезный ущерб (разумеется, в том случае, если вы не будете висеть неподвижно напротив вышки и ждать, пока вас собьют). Саму вышку уничтожать необязательно — достаточно прикончить тех, кто на ней сидит.

Больше туда никто не залезет — террористы будут знать, что забираться на смотровые вышки опасно для здоровья.

Green Beret Commando With Flare. вам придется отыскать командира «зеленых беретов» и отвезти его на свою посадочную площадку рядом с деревней.

Найти его достаточно просто — он стоит с факелом в руках. А вот многочисленные стингерщики и пулеметчики, засевшие в джунглях, факелов в руках отнюдь не держат, и засечь их будет сложновато.

Enemy Apache Helicopters. Вам предстоит вплотную заняться уничтожением вражеских вертолетов, вернее, американских вертолетов «Апач», захваченных террористами. Главное — начинайте атаковать с максимальной дистанции, используя «Хелфайры» или «Гидры», маневрируйте, уворачиваясь влево-вправо.

Что такое «Апач», вы знаете по **Desert Strike**, так что будьте предельно осторожны.

Nuclear Rocket Scientists — вам предстоит освободить немецкого разработчика атомных ракет, томящегося в плену у террористов (а может, и не томящегося вовсе, а уже создающего для них ядерные ракеты). Подземная темница, в которой он находится, превосходно охраняется стингерщиками и броневиками.

American POW'S And Dawned Pilots — теперь, когда вы освободили столь важного человека, можно заняться и спасением не столь значительных персон — американских военнопленных и сбитых пилотов. Они находятся приблизительно в том же районе, где и пленный ученый, в многочисленных ямах-тюрьмах.

Weapons Plant — оружейная фабрика, а вернее, завод по сборке боевых самолетов. Вам предстоит уничтожать и многочисленные находящиеся на большом удалении друг от друга цеха, и контейнеры с запчастями, и куски фюзеляжей.

Охраняется все это хозяйство броневиками, кстати, не слишком многочисленными. Основная проблема заключается не в них, а в нехватке горючего — так что придется спешить.

Enemy Weapons Commander — теперь, когда вражеская фабрика по производству самолетов разгромлена, вам предстоит взять в плен того, кто ею руководил.

Террористы не спешат отдавать вам в руки такого ценного специалиста. Так будьте готовы к ожесточенному сопротивлению — вас ждет обилие броневиков и стингерщиков...

Уровень 5

Пароль: YVV6KNMMQ

Террористы захватили один небольшой провинциальный городок и намереваются использовать его как свою базу. В частности, там находится их штаб, который вам предстоит уничтожить. Из новых средств борьбы с американскими вертолетами у террористов появились тяжелые, хорошо бронированные броневики **MLRS**, вооруженные 23 мм скорострельными зенитными пушками. Бронирование 300. Сила выстрела 30.

Эти броневики представляют опасность именно за счет того, что они неплохо защищены — при встрече с ними не жалейте «Хэлфайров». Помимо тяжелых броневиков вам попадутся и легковые машины, на скорую руку переделанные в зенитные самоходки (**Tactical**).

Эти зенитные средства не утратили главных качеств легковых машин — скорости и маневренности. Правда, встречаются они в основном на дорогах и на прилегающих к ним участках — проходимость у них оставляет желать лучшего. Бронирование 100. Сила выстрела 30.

U.N. Rescue — вы должны спасти наблюдателей ООН, ставших пленниками террористов. У вас уже накопился немалый опыт по спасению разного рода пленников и заложников. Так что советы вам не понадобятся.

Drug Plants — вам предстоит уничтожить завод по производству наркотиков. Наркотики — основа материального благосостояния террористов — ведь именно на наркодоллары они закупают все те груды оружия и техники, которые вам приходилось усердно уничтожать на предыдущих уровнях. Стоит ли говорить о том, насколько хорошо охраняется эта подпольная фабрика. Как всегда, аккуратно атакуйте с флангов, стараясь понемногу, одна за другой, уничтожать вражеские зенитные средства.

Power Grid — задача довольно-таки проста: уничтожить линию высоковольтных передач — всего-то и делов. Главное, заранее позаботиться об уничтожении броневиков и зенитных легковушек.

Arm Car — вам предстоит уничтожить очень хорошо бронированный автомобиль, в котором находится компьютерная лаборатория террористов. Надо ли говорить, что вам будут мешать. Так что сначала позаботьтесь об охране, и лишь затем принимайтесь за сам броневик.

Detonators — вам опять придется сменить средство передвижения и борьбы с террористами — вы должны будете пересесть на ..., в игре этот агрегат именуется просто «мотоцикл», но это, скажем так, мотоцикл повышенной проходимости — монстроидальный гибрид мотоцикла и вездехода. На таких мотоциклах разъезжают местные полицейские — вернее, разъезжали в те времена, когда город не был еще захвачен террористами. Вы должны будете, как всегда, уничтожить скопление броневиков и легковых зениток, расположенных рядом с полицейским участком, на территории которого стоит мотоцикл-монстр. Мотоцикл — идеальное средство борьбы с большими массами террористов. Теперь отправляйтесь на охоту за детонаторами, которые в скором времени вам очень понадобятся. Детонаторы добываются старым испытанным способом — уничтожаются здания, где они хранятся.

C4 Explosives — вам понадобится некоторое количество пластиковой взрывчатки для того, чтобы взорвать командный центр террористов. Взрывчатка добывается в точности таким же способом, как и детонаторы.

Warroom — командный центр террористов, который расположен в очень прочном здании (вертолету придется затратить не один полный боекомплект для уничтожения этого строения). Не только прочном, но и хорошо охраняемом. Вы должны расправиться с охраной, довезти взрывчатку до стен здания и успеть доехать до места пересадки в свой вертолет.

Уровень 6

Пароль: YVCGSBMMR

Действие игры переносится из жарких джунглей в заснеженные высокогорные равнины. Здесь расположены крепости террористов, пусковые шахты, хранилища ядерных боеголовок. В этих безбрежных ледяных равнинах вам придется столкнуться с новыми опасностями.

Самым грозным соперником станет, несомненно, танк (вернее, излишне многочисленные танки) M1 «Абрамс» — основной танк американской армии. Террористы успели не то закупить прямо на американских заводах, не то просто украсть весьма значительное количество этих машин смерти. Бронирование 250. Сила выстрела 75.

Даже один «Абрамс» представляет собой серьезную угрозу, ну, а когда их несколько и они ведут перекрестный огонь — шансов уцелеть у вас не так уж и много, они очень близки к нулю — так что никогда не вступайте в бой с несколькими «Абрамсами» одновременно. Ваша задача при встрече с этим танком — выпустить очередь «Хелфайров». Если ракеты не достигли цели, немедленно сматывайтесь из зоны обстрела и делайте новый заход.

Еще одним серьезным противником станут вражеские вертолеты (**Chopper**). Его бронирование 300, сила выстрела 150. Обратите внимание, что вертолет бронирован лучше, чем танк, а сила выстрела у него в два раза больше, чем у «Абрамса»! Как и со всеми серьезными противниками, с вертолетами лучше драться один на один. Главное, успеть выпустить «Хелфайр» первым.

На фоне таких грозных и страшных противников стационарные пулеметные установки (**Gatling Gun**) уже как-то не смотрятся.

Незначительная сила выстрела слегка компенсируется высокой скорострельностью, так что

слишком уж пренебрежительное отношение к этому средству ПВО может закончиться трагически. Бронирование 100. Сила выстрела 10.

Wild Bill — вам предстоит спасти пятерых пилотов американской спасательной службы, сбитых террористами и томящихся в обыкновенных бараках. Привычное задание, способное вызвать у вас лишь зевоту, слегка оживит первое столкновение с «Абрамсами». Эти парни засекли с воздуха вражеские радары и с удовольствием поделятся с вами этой ценной информацией.

Radar Early Warning — естественные спутники любых пусковых установок баллистических ракет — радары раннего обнаружения. Всего вам предстоит уничтожить три таких радарных установки. Не забудьте, что они охраняются целыми стаями вертолетов и стадами «Абрамсов».

Missile Depot — теперь, когда уничтожены радары, можно вплотную заняться уничтожением самих пусковых шахт. Шахты хорошо замаскированы, и найти их случайным образом, пока не выполнены предыдущие миссии, очень сложно, почти нереально.

Soviet General — теперь вам предстоит пленить бывшего советского генерала, который руководит ракетными силами террористов. Еще одна ничем не примечательная операция по взятию в плен высшего руководства противника.

Gainfuls Launchers — помимо стационарных пусковых шахт, в распоряжении террористов имеются и мобильные ракетные установки. Если вы еще не забыли, как боролись в аравийских песках со СКАД'ами, выполнение этой миссии не составит для вас абсолютно никакого труда.



Power Grid — уничтожьте высоковольтные линии, ведущие к подземным крепостям террористов. В ходе выполнения этой миссии вы можете наткнуться на некоторое количество «Абрамсов», но вы уже наверняка приобрели навыки борьбы с этими бронемашинами.

Snow Fortress — и вот наконец-то вам предстоит уничтожить снежные крепости террористов. Они неплохо замаскированы (хотя вообще-то их выдают линии электропередач, которые вы только что ликвидировали) и очень хорошо охраняются «Абрамсами» и зенитными пулеметами. На помощь обороняющимся могут прилететь и вертолеты. Не забудьте взять в плен офицеров-террористов, которые расскажут вам о местонахождении ядерных боеголовок.

Nuke Warhead — вам предстоит найти и уничтожить шесть ядерных боеголовок.

Не забудьте, что складские помещения, в которых находятся эти боеголовки, расположены неподалеку друг от друга, и «Абрамсы», охраняющие один склад, вполне могут придти на помощь своим соседям, подвергшимся нападению.

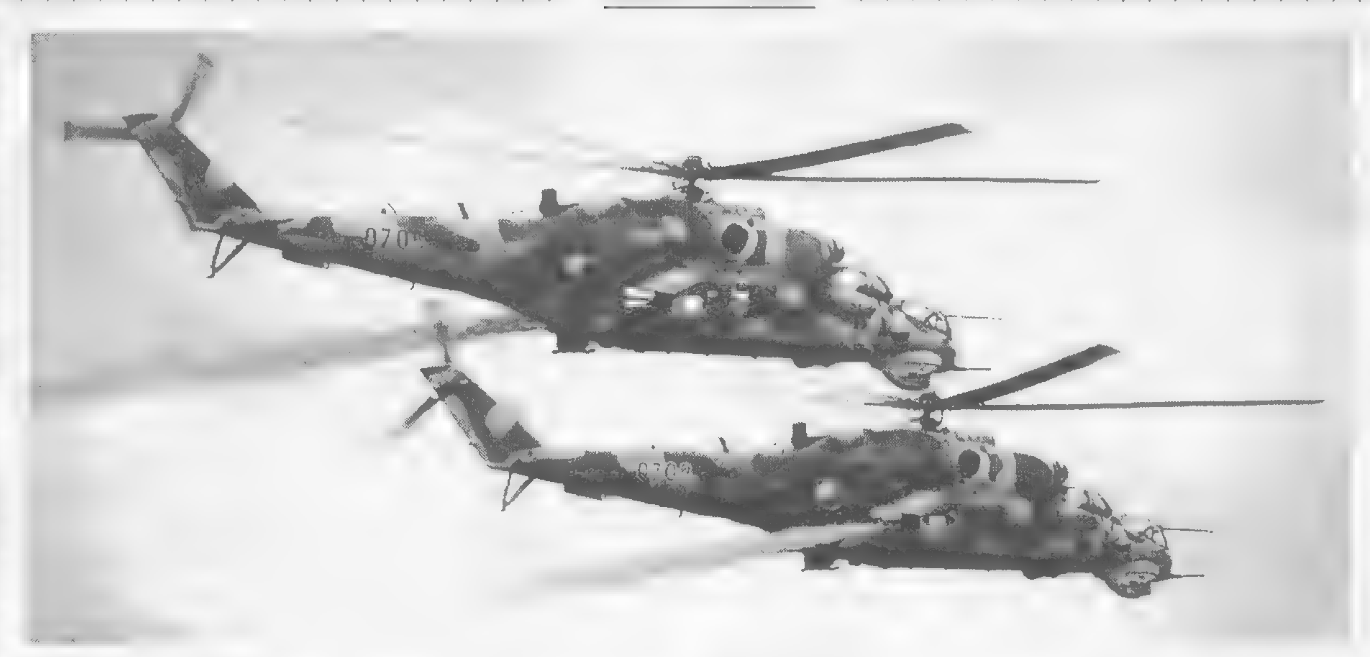
Уровень 7

Пароль: MCXJXVMM4

С заснеженных горных равнин действие игры снова переносится в джунгли, а точнее, в долину одной из рек. Здесь вам придется разобраться с военно-воздушными силами и противовоздушной обороной террористов. Из новых опасностей, подстерегающих вас внизу, появилась лишь сдвоенная зенитная автоматическая пушка **Twingun**. Бронирование 150. Сила выстрела 10. Если судить по параметрам — ничего особенного, встречались вам враги и пострашнее. Но не следует раньше времени впадать в эйфорию — главная опасность этих пушек заключается в том, что их ставят сразу по несколько штук в одной точке, и при вашем приближении они стремятся накрыть вас плотным перекрестным огнем. Но, как и прежде, «Хэлфайры» остаются надежным средством для опустошения позиций вражеских зенитчиков.

Enemy Stealth Fighter Plane — вам предстоит ни много, ни мало захватить вражеский бомбардировщик «Стелтс» (эти бомбардировщики практически невидимы для радаров, представляете, каких дров могут наломать террористы, управляя подобным средством транспортировки атомных бомб!). Практически все дальнейшие миссии на этом уровне вы будете выполнять, сидя за штурвалом этой грозной боевой машины.

Вам предстоит лететь сквозь джунгли, буквально нашпигованные вражескими зенитками, к взлетно-посадочной полосе, на которой стоит накрытый маскировочной сеткой бомбардировщик. Позади него находится еще и ангар, но уничтожать это строение совсем не обязательно. Как же вырвать боевой самолет из грязных лап террористов? Да очень легко: достаточно просто пострелять в маскировочную сетку, которой он накрыт. Когда сетка взорвется (!), рядом с самолетом из ниоткуда возникнет посадочная пло-



щадка, на которую вы сможете посадить свой вертолет и пересесть за штурвал «Стелтс». Конечно же, этот самолет обладает несколько иными параметрами, нежели ваша основная боевая машина. Правда, запас брони и горючего у него точно такой же — соответственно 1200 и 100 (хотя горючее кончается немного быстрее), но вот брать кого-либо на борт он не может — кабина слишком тесная.

Кардинально отличается вооружение «Стелтс'а»:

Ironbombs — бомбы, вещь исключительной разрушительной силы, но, в отличие от тех же «Хелфайров», далеко не летят — просто падают вниз по крутой дуге. В полном боекомплекте имеется 9 таких бомб.

AIM-92 — ракеты, по своей разрушительной силе мало чем отличающиеся от уже знакомых вам «Гидр». Полный боекомплект включает в себя 99 ракет.

Guns — скорострельная пушка, аналог крупнокалиберного пулемета, установленного на вашем вертолете. Полный боекомплект включает в себя 1000 снарядов.

Летать на «Стелтс» надо с предельной аккуратностью — эта машина обладает куда большей инерцией, нежели ваш вертолет. К тому же, если вы во что-то врезались, сидя на вертолете, вы отделываетесь потерей приблизительно 10% брони, а находясь за штурвалом «Стелтс» ... сами понимаете, что происходит с реактивным самолетом, если он куда-либо врежется.

Troop Bridge — потеря такой дорогой и эффективной вещи, как «Стелтс», просто вывела террористов из себя. К шести мостам через реку двинулись танки, стремясь захватить ваш покинутый вертолет. Вы должны сделать так, чтобы эти танки так и остались на том берегу (желательно, навсегда). Для этого вам как минимум придется уничтожить все шесть мостов. Вам понадобится весь ваш опыт борьбы с большими скоплениями бронетехники противника.

Drug Fields — очень приятная миссия. Вам предстоит ликвидировать поля, на которых выращивают наркотики, попутно не забывая уничтожать зенитки и время от времени попадающиеся на пути танки. На поле лучше всего обрушивать бомбы, а на зенитки и танки — ракеты, с одинокими же террористами, пытающимися защитить плантации при помощи стрингеров, можно разобраться, используя пулемет.

Patriots A 500 — зенитный ракетный комплекс «Пэтриот», хоть и разработан достаточно давно, по-прежнему остается весьма эффективным средством борьбы с баллистическими ракетами малой дальности. Эти комплексы неплохо зарекомендовали себя во время войны в Персидском заливе, сбивая советские баллистические ракеты СКАД (созданные в начале 60-х годов и давным-давно снятые с вооружения в нашей стране). Сбитые СКАД'ы сделали «Пэтриотам» неплохую рекламу, на которую и купились террористы. Вам предстоит уничтожить противоракетные комплексы противника. Как всегда, основная проблема заключается не в уничтожении самого комплекса, а во «взламывании» противовоздушной обороны.

Fuel Depot — вам придется уничтожить склады топлива для вражеских самолетов.

Каждый склад — крепкий орешек, их строили в расчете на массированные бомбардировки и обстрелы, к тому же не забыли окружить мощной противовоздушной обороной.

Return F-117 — вы должны вернуть реактивный самолет, за штурвалом которого вы сидели на протяжении всего этого уровня, на базу, расположенную рядом с тем местом, где находится ваш вертолет. После чего смело садитесь в свою старую боевую машину и летите выполнять последнее задание.

Nuclear Missiles — вам предстоит вплотную заняться уничтожением материалов, необходимых для изготовления ядерных ракет. Для этого вам придется расстреливать небольшие пирамиды. Помимо контейнеров с ядерными материалами на месте взрыва каждой такой пирамидки окажутся еще и специалисты-ядерщики.

Не забудьте поднять этих ребят на борт и отвезти их на свою базу. Они расскажут, где скрыто логово главарей-террористов.

Уровень 8

Пароль: MCZQLCMMJ

А вот вы и добрались до самого логова главарей-террористов. Это логово надежно укрыто в горах. Легко догадаться, что оно очень хорошо охраняется. Из новых врагов, ожидающих вас на этом уровне, самым неприятным сюрпризом окажутся **Mobil Battle Cannon** — самоходные зенитки, обладающие мощным бронированием — 400 единиц. Силу выстрела тоже не назовешь слабой — 200 единиц. Атаковать их в лоб — не самая лучшая тактика, скорее всего, погибнете раньше, чем ваш враг. Поэтому атакуйте их сзади — корма этих самоходок бронирована куда слабее, нежели борта и лобовая часть. Если вы имели несчастье напороться на целый отряд этих бронемашин, вам придется неустанно маневрировать, наносить редкие, но точные удары, постоянно выходя из зоны огня.

К тому же на этом уровне задания даются поочередно — в начале уровня вам известна только ваша первая миссия. Как только она будет выполнена, вы узнаете, что вам делать во второй, и т. д.

Control tower — вам придется уничтожать диспетчерские башни. Мало того, что эти строения излишне ракетоустойчивы, они еще и охраняются целыми стадами танков, которые будут всячески мешать вам заниматься делом. Запас танков, судя по всему, неисчерпаем — место подбитых занимают новые бронемашины, экипажи которых горят желанием отомстить вам за павших товарищей. Уничтожение диспетчерских башен парализует работу аэропорта, расположенного неподалеку, который в скором времени вам тоже придется ликвидировать.

Tomagawk — вы должны уничтожить пусковые установки ракет «Томагавк», замаскированные под обыкновенные скалы с круглой вершиной. Если вы еще не уничтожили диспетчерские башни, и поэтому вам пока не дали точного местонахождения этих ракет, то найти их самостоятельно проще простого — они охраняются большими отрядами **Mobill Batle Canon**.

Power Supply — вы обязаны ликвидировать электростанцию, питающую энергией виллу сына Килбалы. В сравнении с предыдущим заданием, это не представляет собой особой сложности — так, небольшое развлечение посреди битвы.

Villa — вот вы и добрались до затерянной в горах виллы Килбалы-младшего.

Любоваться этим произведением архитектуры некогда, вы должны успеть нанести по вилле ракетный удар, пока вас не стерли в порошок стационарные зенитки, зенитные самоходки и танки, которых в окрестностях этой резиденции хватает с избытком. Самого Килбалы-младшего дома, правда, нет. Но, согласитесь, приятно сознавать, что вы только что стерли в порошок роскошную резиденцию стоимостью в десятки миллионов долларов.

Drug Lord — наркобарон, главарь террористической организации, доставившей вам столько хлопот. Предчувствуя близкий конец, пытается скрыться на катере.

Летите вдоль реки, отыщете катер и уничтожьте его. После чего не забудьте пленить пережившего взрыв катера наркобарона.



15 Зак. 376

Air strip — теперь вам придется заняться уничтожением аэродрома. Как всегда, подобное действие сводится в первую очередь к ликвидации средств ПВО. Уничтожить сам аэродром — отнюдь не проблема, при условии, что вам никто не мешает.

Bunker — несчастный Килбала-младший оплакивает свою виллу, находясь в недрах прочного, хорошо охраняемого бункера. Вам придется лишить этого маньяка последней жилплощади — разобравшись с многочисленными средствами ПВО, окружающими бункер, начинайте всаживать в него ракеты до тех пор, пока в стене бункера не образуется внушительных размеров дыра. Затем обратите внимания на расположенный неподалеку грузовик. При помощи стрельбы из пулемета вы должны подогнать его к свежепробитой зияющей дыре и расстрелять.

Madmen — сын Килбалы попытается спастись бегством — из пролома в стене бункера вылетит вертолет. Вертолет надлежит сбить, а суетящегося на земле Килбалу взять на борт.

Теперь вам останется ждать реванша террористов. Вряд ли в ближайшее время переведутся желающие решать свои проблемы при помощи взрывов бомб, взятия заложников, отстрела неугодных политических деятелей. Рецепт лекарства от этой болезни вам хорошо известен — точные ракетные удары и прицельные очереди из крупнокалиберных пулеметов.

Где найти дополнительные жизни?

Три жизни, которые даются вам в начале игры — не слишком большой запас, с учетом сложности стоящих перед вами боевых задач. Но не беспокойтесь — практически на каждом уровне, если как следует поискать, можно найти дополнительную жизнь.

Уровень 2
Дополнительная жизнь находится в северо-западном углу карты, неподалеку от берега в одном из катеров (**gun boat**).

Уровень 3
Дополнительную жизнь можно найти, если уничтожить танк, расположенный немного выше барака с экспертом по коммуникациям (**com expert**).

Уровень 4
Очень легко доступная дополнительная жизнь — она находится неподалеку от одного из заводов по сборке самолетов, в освещенном кругу.

Уровень 5
Чтобы найти дополнительную жизнь, необходимо уничтожить одно из зданий на юго-западе карты.

Уровень 6
Дополнительная жизнь дожидается вас около электростанции.

Уровень 7
Здесь вы сможете найти сразу четыре дополнительных жизни! Они расположены под четырьмя маленькими пирамидами в верхней части карты.

Уровень 8
Дополнительная жизнь находится в такой же пирамиде на юго-востоке.



JURASSIC PARK 2

ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА 2

Итак – Blue Sky представила еще одну часть своей известной игры – Парк Юрского периода 2. Что тут еще сказать? Классическая аркада...

1 игрок | Приключения | 58% Рейтинг



Меню

Player – здесь игрок может выбрать, за кого он будет играть – за профессора /Grant/ или за динозавра /Raptor/.
Options – настройки.
Difficulty – уровень сложности. Имеет три варианта: easy – легкий, normal – средний, hard – сложный.
Music – музыка в игре довольно зловещая и несколько нудноватая, но ее можно и отключить – off, а можно и оставить – on. Sound FX – звуковые эффекты намного более проработаны и поэтому общий звуковой фон, когда включены и музыка и эффекты, создает довольно своеобразное ощущение, которое очень подходит к темпу игры. Эффекты тоже можно оставить включенными – on, или выключить – off. Хотя кому это надо – играть в полной тишине? Разве что совсем уж задвинутому геймеру, который играет даже ночью, рядом со спящими родителями, накрывшись одеялом.

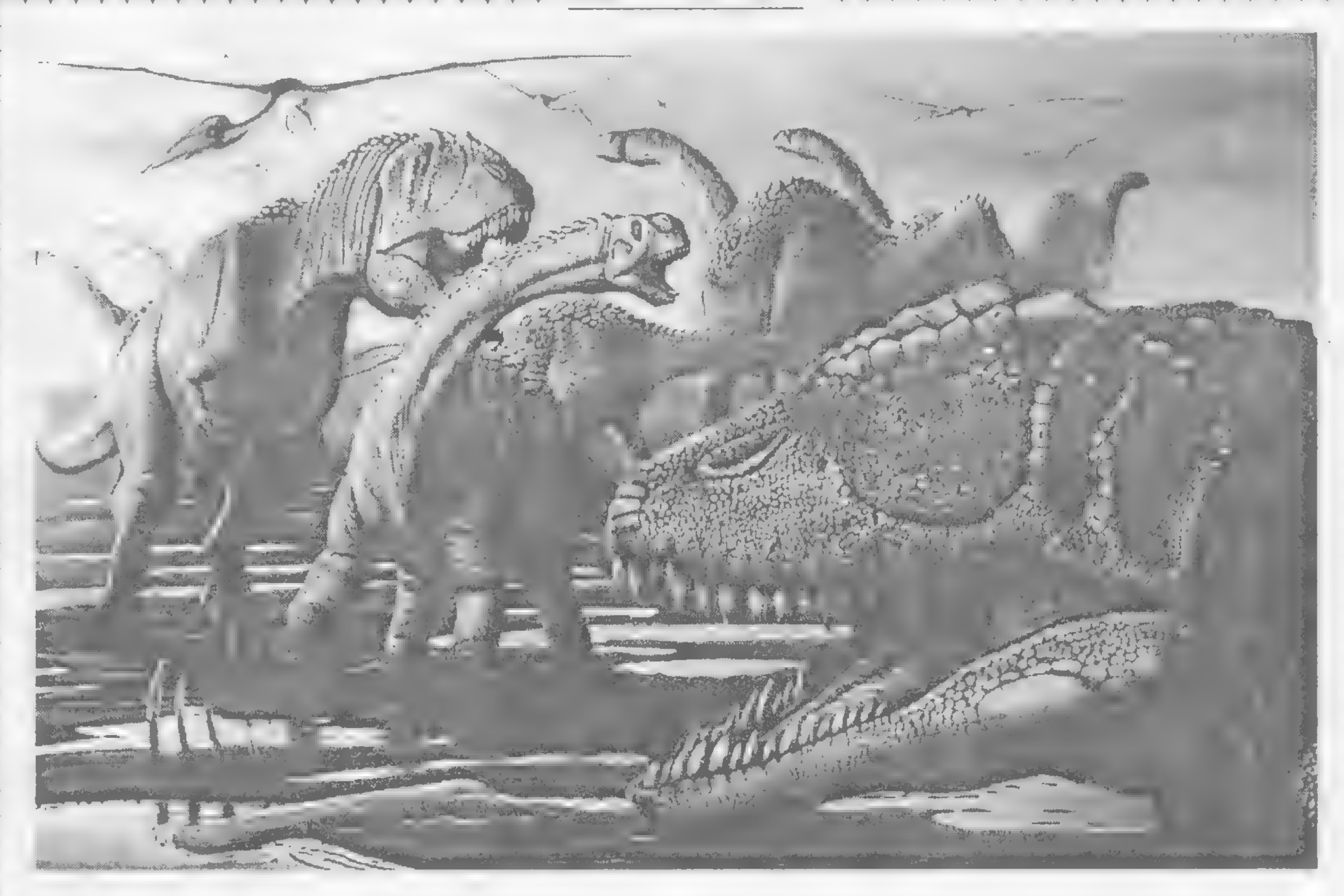
Управление

A: оружие 1.
B: оружие 2.
C: прыжок.
Весьма удобно то, что можно поменять местами все три кнопки, пользуясь стрелками ➔/🡐. Кстати, в настройках не указано, как управлять движениями героя, но думается, это понятно всем – теми самыми стрелочками. Хотя есть и нюансы. Если нажать стрелку 🡑 одновременно со стрельбой, то герой будет стрелять вверх. А если нажать стрелку 🡓 на горизонтальной поверхности, то профессор просто присядет. Стрелять вниз он не хочет.
Credits: здесь все заинтересованные могут прочитать фамилии авторов игры.
Чтобы начать игру, надо нажать кнопку Start. Следующее меню показывает, для чего служат собираемые вами предметы. Первая срока – для набора очков. Вторая – для поправки здоровья. Третья – оружие. Последнее меню, непосредственно перед игрой, предлагает выбрать уровень, на котором вы хотите играть. Если начать игру с первого уровня, то вы все равно попадете на каждый из них. Справа показано, сколько очков вы набрали в последнем уровне /сверху/ и сколько вами набрано очков за всю игру /внизу/. Когда и где записываться, определяйтесь сами, но помните – от этого может зависеть динамика игры. Кому охота раз за разом проделывать одно и то же? Еще надо знать, что в левом верхнем углу экрана во время игры есть два окна. В одном – оружие, которым в данный момент пользуется профессор, в другом – уровень жизни.

Прохождение

Уровень1. Профессор

Пока птеродактиль несет вас наверх, вы можете быстро осмотреть весь уровень. Ящером можно управлять – кнопками ➔/🡐. Птеродактиль доставит вас к началу игры, на первую площадку. Прыгайте с нее направо. Слева убейте двоих солдат и подберите автомат. Бегите направо и прыгайте со скалы на скалу. Убив еще одного солдата, прыгайте с площадки подальше направо, чтобы попасть на уступ с ящиком, разбейте его и возьмите приз. Осторожно! Справа прилетит птеродактиль. Его надо быстро пристрелить,



иначе он утащит вас на начало уровня. Идите налево – там вас встретят рапторы. Пробегите по ветке и прыгайте на карниз. Сразу же присядьте и расстреляйте маленьких злобных ящеров, чтобы добраться до кнопки-указателя. Стрелка покажет вам путь. Осторожно! Внизу – раптор. Разделавшись с ним, прыгайте вниз, на мост, и идите направо, по пути разбивая ящики. В одном из них еда, которая поправит ваше здоровье. Но следующий за этим ящик разбивайте издалека – он взрывается. В конце моста прыгайте вниз и приготовьтесь к нападению слева. Вы окажетесь на мосту с указателем. Идите направо. На втором по счету карнизе остановитесь, подойдите к правому краю и прыгайте на небольшой уступ. С него – на ящик. Разбейте ящик – в нем приз, прыгайте вниз, и на вас нападут со всех сторон. Бейтесь за жизнь как лев, но долго на карнизе не стойте, а прыгайте вниз. Там раптор. Разобравшись с ним, идите налево и прыгайте на канатную дорогу. Затем перепрыгивайте на платформу, которая идет наверх. Поднимайтесь до самого верха, и вы окажетесь на мосту. Вы уже были на нем, но по другую сторону пролома. Разбейте ящики и будьте готовы к поединку, сверху на вас спрыгнет раптор. Разберитесь с ним и прыгайте на карниз с указателем. Будьте постоянно внимательны, птеродактили не дремлют. Прыгайте налево и приготовьтесь к драке с ящером. Не разбивайте ящик на уступе, сначала запрыгните на него, чтобы взять приз. Взяв приз, вернитесь и разбейте ящик. Подкрепившись, разбегайтесь и прыгайте налево, чтобы попасть на карниз с двумя рапторами. Убейте их и приготовьтесь к массированной атаке с воздуха. Птеродактили будут нападать со всех сторон, и если вы будете медлить – этот участок окажется самым сложным. Доберитесь до каната и прыгайте на него. В конце пути прыгайте на карниз с солдатом и приготовьтесь, снова появятся птеродактили. Перебирайтесь с карниза на карниз, собирая призы и восстанавливая здоровье, пока не доберетесь до канатной дороги. Двигайтесь на другую сторону каньона и спрыгните на уступ, с него налево, на следующий. Застрелите ящеров, соберите призы. Внимание! Вниз не прыгайте. Дайте птеродактилю унести вас к началу уровня. Игра начнется почти сначала. Спрыгивайте направо, туда, где раньше были солдаты, и бегите налево. Прыгайте вниз, пока не окажетесь на мосту. Бегите по нему и стреляйте, собирая по дороге оружие. Следите за воздухом – птеродактили снова захотят отнести вас на начало уровня. Пробежав через мост, прыгайте на узкий уступ слева – там солдат и ящик с гранатами. Взяв их, спрыгивайте вниз. Вы окажетесь на карнизе с раптором. Убейте его и сильно прыгайте вправо, на широкую ветку. Внимание! Там рапторы и птеродактили. Разобравшись с ними, бегите налево до канатной дороги и переправляйтесь на другую сторону каньона. Спрыгивайте вниз налево, и окажетесь на мосту. Убейте двух птеродактилей и пару ящеров, чтобы добраться до очередного указателя. Прыгайте на площадку слева – там в ящике приз. Под этой площадкой вас ожидает еще один раптор. Убив его, прыгайте направо, на мост, и там вас ожидает находка в виде патронов и пищи. Пробегите через мост и спрыгивайте вниз, потом, с площадки, прыгайте на канатную дорогу и переправляйтесь. На другой стороне вы найдете еще один приз и пищу. Спрыгивайте вниз, там вас встретит еще один солдат и птеродактиль. Вы отвоюете у них указатель, но не торопитесь. Прыгайте налево, повы-

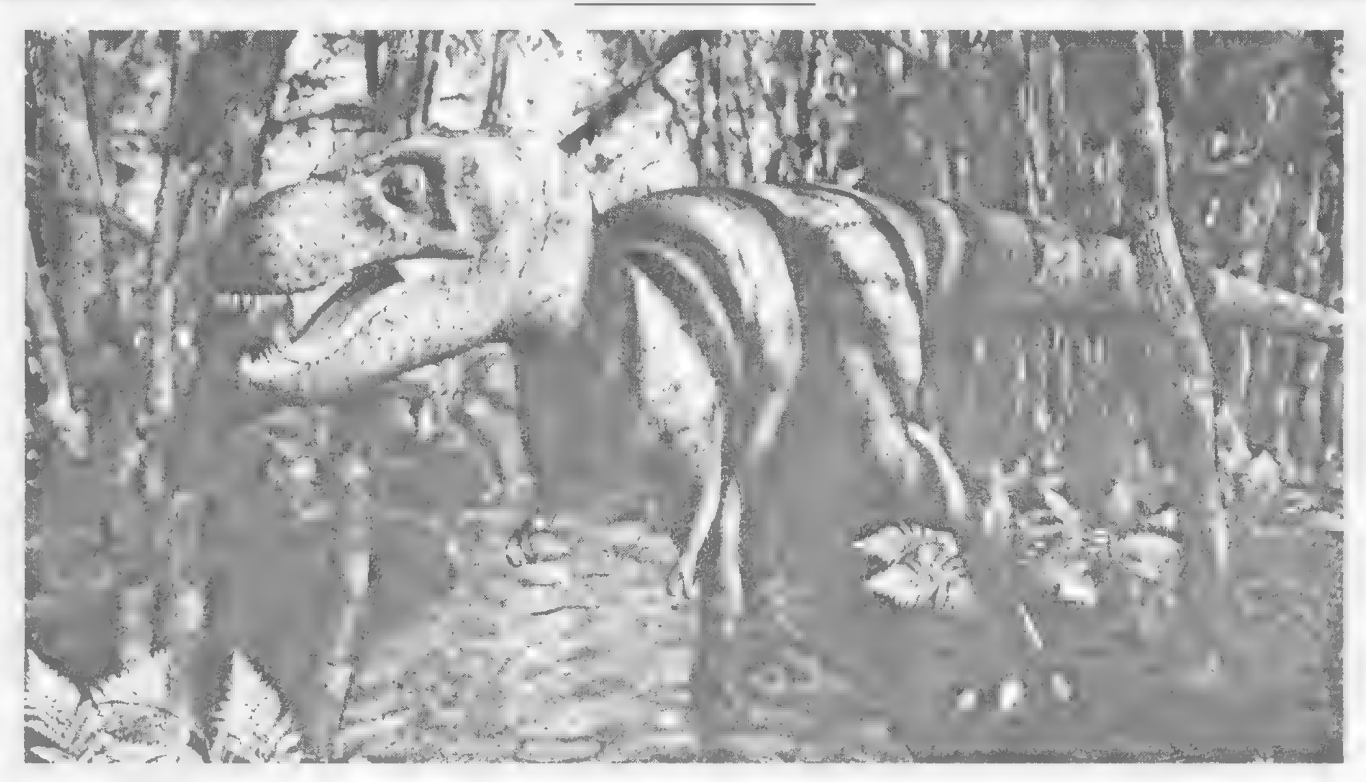
ше, и возьмите приз, прежде чем спуститься вниз на мост, который ведет направо. Но туда идти не надо. Спускайтесь еще ниже, убейте раптора и спрыгивайте на площадку ниже – там слева сидит солдат. Убейте его и возьмите ружье. Справа есть канатная дорога, на которой вы уже были. Переправляйтесь. В конце пути вы упадете и окажетесь на другом канате. Поднимайтесь по нему наверх и, спрыгнув на площадку, отбейте нападение двух птеродактилей. Спрыгивайте вниз, там солдат. Справившись с ним, идите дальше, налево, и в результате вы окажетесь на самом дне каньона, подобрав по дороге приз и пищу. Это конец уровня. В принципе, до него можно дойти очень быстро, но набрав при этом очень мало очков, а можно еще дольше бегать, позволяя птеродактилям утаскивать себя к началу. При этом надо помнить о том, что в некоторых местах ваши враги восстанавливаются, так что не удивляйтесь, если увидите раптора там, где вы его уже один раз убили. В общем – уровень очень динамичен и достаточно сложен для прохождения человеком, который решил набрать максимальное количество очков.

Уровень 1. Раптор

Итак, вы прошли первый уровень с профессором. Теперь предстоит сделать то же самое с раптором. Если вам кажется, что это будет просто – расслабьтесь, потому что управление ящером совершенно другое. Раптор может просто кусаться – клавиша A в настройках по умолчанию. Он может бить противника лапами S, а если эту клавишу удерживать и одновременно нажать стрелку → или ←, то ящер будет бить хвостом. Кроме того, он может подпрыгивать – D, но если эту клавишу быстро нажать несколько раз, то раптор подпрыгнет выше и будет крутиться в воздухе. Если в этот момент вам попадется кто-то из врагов – ему не поздоровится. Ящер медленно ходит, но если одновременно со стрелкой → или ← нажать стрелку ↑, то раптор побежит. Совершать самые высокие прыжки с карниза на карниз надо так: кнопка ← или → +↑+ прыжок / не один, а несколько раз подряд /. Учитывая, что ящер не может пользоваться канатными дорогами, уровень проходится как совершенно новый. К тому же, если профессор шел сверху вниз, то раптор идет снизу вверх.

Начало уровня: вы находитесь на дне каньона и вас окружают враги, перебейте их и соберите металлические ящики неуязвимости. Это делается так: присаживаетесь / стрелка ↓/ и нажимаете кнопку A. Обратите внимание – три собранных ящика дают ящеру неуязвимость. Любой враг, который посмеет дотронуться до покрасневшего ящера, тут же умирает. Собрав ящики, идите налево и запрыгивайте на склон. Забирайтесь на самый верхний уступ, идите до упора, чтобы взять приз, и возвращайтесь вниз. Теперь идите к правому склону. Запрыгивайте на него, пока не окажетесь на уступе с деревянным ящиком. Оттуда осторожно прыгайте влево, и попадете на толстую ветку, которая ведет к подъемнику. Остановитесь прямо на канате, который поднимается вверх, и подпрыгивайте – так вы окажетесь на подъемнике. Поднимайтесь до очередного уступа или ветки. Спрыгивайте, деритесь с врагами и собирайте ящики и призы. Всякий раз возвращайтесь на подъемник, чтобы добраться до следующей цели. Когда очистите все уступы, можно будет подняться до конца, и вы попадете на мост. Спрыгивайте налево. Разбейте деревянный ящик и подкрепитесь. Затем разворачивайтесь направо и высоко прыгайте на правый уступ. Осторожно – в зарослях, за механизмом подъемника, сидит солдат. Идите дальше направо и прыгайте на покатый уступ справа сверху. С него – налево на мост, над которым по канату передвигаются солдаты. Часто нажимайте кнопку прыжка, и проблем с этими солдатами не будет. Идите налево, но не трогайте деревянные ящики. В конце пути вам придется попрыгать. Сначала влево, потом резко вправо. Вы окажетесь на очередном мосту. Идите направо, не трогая ящики, и запрыгивайте на уступ сверху – это трудно, но возможно. Там вас ожидает пища и ящик. Возвращайтесь обратно на мост и бегите налево. Прыгайте на уступ слева вверху и приготовьтесь: теперь вам надо будет совершить второй такой же по сложности прыжок. Справа в углу едва виднеется уступ, на который вам надо попасть. Отойдите вправо до стенки, разворачивайтесь и, разбежавшись, прыгайте. Должно получиться. Попав на уступ, прыгайте на следующий – он справа. А вот отсюда вам надо совершить самый сложный прыжок. Слева вверху есть мост. Оттуда, где вы стоите, его не видно, но если попрыгать на самом краю уступа – увидите. Далее тактика такая же, как и раньше – разбегаетесь и прыгаете, часто нажимая кнопку прыжка. Желаю удачи. А фокус здесь в том, что прыгать надо не с самого края уступа. И вот вы, наконец, добрались до самого верхнего моста.

Отсюда можно попасть в другой каньон, который был виден, когда вы очищали правые уступы. Бегите по мосту направо и возьмите дополнительную жизнь. Затем прыгайте вверх и направо по крутому склону до самого верха. Здесь вы должны узнать места, где уже не раз бывали в прошлом туре игры. Справа и есть начало уровня, куда птеродактили уносили профессора. Туда надо сходить, чтобы взять приз, но потом возвращайтесь и запрыгните на площадку, полускрытую кустами. Слева внизу под ней каменный мешок с тремя маленькими ящерами. Прямо перед вами будет развесистая ветка, листья которой скрывают крошечный уступ – вам надо на него попасть. Затем прыгайте еще выше, и попадете на самый



верхний уровень. Идите налево и, убив солдата, поднимайтесь на крайнюю площадку. Там еще одна дополнительная жизнь. Возьмите ее и возвращайтесь. С той площадки, где прятался солдат, прыгайте направо. Повыше. В результате вы провалитесь далеко вниз и окажетесь на уступе с деревянным ящиком. Идите налево, спрыгивайте вниз, потом направо и, наконец, еще ниже. Вы попадете к подъемнику. Но это другой подъемник, похожий на тот, что вы видели в другом каньоне. Теперь выполняйте уже знакомую задачу – используя подъемник, очистите все выступы и спускайтесь на самое дно каньона. Это и будет конец уровня.

Уровень 2. Профессор

Здесь вас ждет испытание на скорость. В самом начале запрыгивайте на ящера, который стоит перед вами, и скачите на нем направо, непрерывно стреляя. Никаких особенных секретов здесь нет. Разве что самое эффективное оружие здесь – ружье. Не старайтесь уничтожить всех врагов, которые встретятся вам на пути, иначе вас догонят рапторы и загрызут. Время от времени вам будут встречаться вертолеты. Сбивать их надо так: отскакивайте назад, под хвост вертолета, и стреляйте несколько раз вверх из ружья. Иногда вам будут попадаться препятствия, что-то типа канатов, натянутых между двумя деревьями. Возможно, лестницы. Первое такое препятствие можно преодолеть, заставив своего скакуна-рептилию высоко подпрыгнуть с холма. Тогда вы сможете пробежать поверху. Но в остальных случаях вы неизбежно будете сброшены на землю. Когда это случится, не тратьте времени на борьбу с врагами. Постарайтесь быстрее добраться до своего ездового дракона и скачите дальше. Вас никто не догонит, потому что динозавр развивает такую скорость, что убегает от пуль. Короче говоря – все это очень напоминает скачки с препятствиями. Конец уровня ничем не примечателен, вы просто преодолеете очередное препятствие, и все дела.

Уровень 2. Раптор

Если с профессором этот уровень проходить было легко, то с раптором еще легче. Тактика самая банальная: собираете три ящика, получаете неуязвимость и несетесь вперед, не обращая внимания на мрущих, как мухи, врагов. Единственная задача – запоминать, где еще лежат ящики неуязвимости. Как только действие бессмертия заканчивается, возвращаетесь назад, собираете еще три ящика и продолжаете гонку. Хотя пройти уровень можно и без неуязвимости. Даже вертолет валится после второго удара раптора. Так что вам предстоит легкая пробежка к финишу, назло врагам.

Уровень 3. Профессор

На этом уровне вам придется часто подниматься по лестницам и прыгать с одной опоры на другую. Ваши враги по-прежнему птеродактили, солдаты и динозавры. Начало уровня, вы на палубе корабля. Идите направо и будьте готовы – впереди три солдата. Они стреляют сидя, поэтому вам тоже придется присесть для стрельбы. Взяв ружье одного из солдат, бегите дальше и поднимайтесь на первую мачту, но только до первой площадки. Там убейте солдата и возьмите автомат, но дальше не поднимайтесь. Наоборот, прыгайте вниз и бегите к следующей мачте. Будьте осторожны – впереди вас ожидает динозавр. Поднимитесь на самый верх следующей мачты, по пути расстреляв мелких ящеров. Возьмите приз и приготовьтесь. По тросам на вас спустится враг, а следом прилетит птеродактиль. Разберитесь с ними и спускайтесь вниз. Бегите направо и не обращайте внимания на три следующих мачты. По пути будьте готовы отразить нападение птеродактилей. Около четвертой мачты, на подъеме, вы найдете пищу. Взяв ее, присядьте и

стреляйте направо. Затем, продолжая стрелять, идите вперед и будьте готовы к нападению двух рапторов. Пробегите мимо мачты и расстреляйте троих ящеров. Разбейте ящик и получите приз. Возвращайтесь к мачте и поднимайтесь на нее. Там вы найдете указатель. Поднимайтесь до конца мачты и прыгайте на трос вверху. Двигайтесь по нему до конца, и окажетесь на подвесной платформе. Встаньте на ее левый край, разбегайтесь и прыгайте. Вы попадете на рубку. Осторожно – там два солдата на разных уровнях. Убейте их, возьмите гранаты и идите направо, мимо трубы. Далее вам надо будет спрыгнуть с рубки обратно на палубу, но осторожнее – в рубке два раптора. Убейте их и забегите в рубку. Идите до конца и поправляйте здоровье. Выйдя из рубки, запрыгивайте на площадку, по которой бродят маленькие ящеры. Бегите до мачты. Поднявшись на нее, прыгайте на трос, и окажетесь на подвесной платформе. Внизу слева – солдат. Спрыгивайте к нему и стреляйте. Потом спускайтесь по лестнице. Внимание! Вы окажетесь под перекрестным огнем солдат. Присаживайтесь и быстро стреляйте сначала налево, потом направо. Берите гранаты и разбрасывайте их во все стороны. Затем идите налево, кидая гранаты. На выступе сверху – солдат. Берите винтовку и, подпрыгнув, стреляйте. Забирайтесь на уступ, берите приз и оружие. Бегите назад и разбейте ящики. В одном из них пища, но чтобы взять ее, вам надо сильно прыгнуть вправо. Иначе вы провалитесь вниз, и вас разорвут рапторы. Взяв пищу, спокойно идите налево. Вы упадете в провал, но окажетесь не в самом низу, а на площадке. Слева на уступе будет солдат. На следующем – тоже. Сначала разберитесь с ними и возьмите оружие. Только потом спускайтесь вниз, к рапторам. Затем идите налево к лестнице и спускайтесь вниз, по указателю. Разбейте ящики, и в полу появится пролом. Прыгайте вниз и сразу стреляйте – там раптор. Убейте его и идите налево. В этот момент вы будете находиться на гребном вале, и перед вами будут вращаться кулачки двигателя. Постарайтесь не попасть под их удары – это вредно для здоровья. Спрыгнув с вала, идите налево к ящикам, над которыми сидит солдат. Взорвите ящики, и в стене образуется пролом. Затем подпрыгните и выстрелом из ружья снимите солдата. Путь открыт. В следующем помещении есть лестница, но вы не сможете на нее подняться, пока не запрыгнете на двигатель, из которого вылетают взрывающиеся шары. Запрыгнув, сразу присядьте и бросьте гранату в то место, откуда вылетают шары. Потом возвращайтесь к лестнице и поднимайтесь. Откроется люк. Дальше у вас два пути – можно пройти нижними палубами, а можно верхними, но в итоге все равно окажетесь в одном и том же месте. Идти по низу проще. Сначала дождитесь, пока с потолка начнут падать бомбочки. Постарайтесь попасть между ними и идите налево к открытой двери. Потом прыгайте на канат и спускайтесь вниз. Там вас ждут два ящера. Уничтожьте их и запрыгивайте на подвесную платформу. Оттуда – на площадку, а с нее – на канат, идущий вверх. В итоге, вы окажетесь перед закрытой дверью, которую можно открыть выстрелом. Забегайте в помещение и сразу спускайтесь по лестнице. Внизу – два раптора. Убейте их и идите налево к мосту, но, не ступая на мост, подпрыгните и воспользуйтесь канатной дорогой, чтобы попасть на очередную площадку. Выбирайте оружие помощнее и открывайте дверь – в помещении вас встретят два раптора. Убив их, поднимитесь по короткой лестнице за призом. Спускайтесь, открывайте дверь. За ней будет указатель. Бегите вперед и, подпрыгнув, стреляйте – на контейнерах сидят солдаты. Подобрав оставшееся от них оружие, подкрепитесь едой из ящика и бегите дальше. Запрыгивайте на следующий контейнер. Внизу, слева, стоит гранатометчик, а в углу притаился раптор. Остановитесь приблизительно на середине верхнего контейнера и бросьте гранату вниз. В полу образуется пролом. Смело прыгайте с контейнера подальше, чтобы попасть на узкую площадку около пролома. Раптор прыгнет на вас, но упадет вниз. Перепрыгивайте пролом, чтобы взять приз. Прыгайте вниз и приготовьтесь отразить нападение раптора и солдата. Потом бегите направо, проскакивая под обрывающимися с цепей ящиками. Взорвите деревянный ящик в конце пути, и в полу появится новый пролом. Прыгайте в него, и окажетесь перед указателем. Не торопитесь. Сначала запрыгните на контейнер справа – там, на площадке, вас ожидает дополнительная жизнь. Далее, следуя указателю, смело прыгайте в воду. Перепрыгивая через плывущие навстречу ящики, идите вперед, пока не окажетесь у площадки. Она расположена слишком высоко, поэтому дождитесь, пока не появится очередной ящик. Запрыгивайте на него, а потом уже на площадку. Открывайте дверь и спрыгивайте вниз. Бегите налево, стреляя – там трое солдат. Поторопитесь! Взорвите ящики, закрывающие путь к двери слева. В следующем помещении пробегите мимо первой лестницы, берите аптечку и поднимайтесь наверх по второй лестнице. Снизу начинает подниматься вода – корабль тонет. Поднявшись на следующую палубу, бегите направо, не обращая внимания на капающую с потолка воду – она не опасна. Про-



бегайте мимо двух лестниц в самый угол – там лежит приз и еда в ящике. Затем возвращайтесь и поднимайтесь наверх по любой лестнице – все люки открыты. Оказавшись на следующей палубе, бегите направо и запрыгивайте на контейнер – там стоит солдат. Убив его, бегите дальше, направо, за призом. Потом разворачивайтесь и бегите назад, до конца. Подбирайте приз, открывайте дверь и поднимайтесь по лестнице... Это – конец уровня.

Уровень 3. Raptor

Приятная неожиданность – этот уровень не повторяет тот, который вы прошли с профессором. Начало уровня, идите направо на мост. Вы провалитесь и проломите еще один мост. Оказавшись внизу, идите налево и прыгайте по ступенькам. В полускрытом коридоре обнаружится ящик – в нем приз. Возвращайтесь. Бегите налево, вынося всех врагов до тех пор, пока не пробежите мимо ящика с бессмертием. За ним два солдата. Разберитесь с ними и вернитесь, чтобы взять ящик. Затем бегите направо и сильно прыгайте. Вы окажетесь на этаже, где много солдат и ящеров. Бегите вперед и бейтесь с ними. Вам надо освободить этот этаж для того, чтобы собрать ящики. Без этого вы не пройдете следующий этап. Итак, вы очистили весь этаж. Начинайте собирать ящики с правого края. Взяв третий, бегите налево и спускайтесь на следующий этаж. Нигде долго не задерживайтесь, пока не доберетесь до конца площадки. Вы заметите, что на этом этаже всего два ящика. За третьим вам надо вернуться назад, направо. Поднимитесь к началу этажа, на котором только что собрали все ящики, и запрыгивайте на площадку над ним. Над площадкой возвышаются широкие колонны. На последней справа вы найдете ящик, но брать его надо осторожно, подходя к нему справа, потому что деревянный ящик рядом взрывается, уничтожая вашу находку. Берите ящик и бегите налево, туда, где вы уже очистили этаж от врагов. Собирайте там ящики и неситесь налево, пока обладаете неуязвимостью, но осторожно! Не провалитесь в разлом между стен – иначе вам придется начать все сначала. Остановитесь на краю, это место сразу после того, как вы пройдете две узких площадки с солдатами-гранатометчиками. Далее вам предстоят многочисленные прыжки по колоннам. Постарайтесь не упасть. Наконец, вы доберетесь до площадки, на которой будет несколько солдат. Убейте их и спрыгивайте справа в разлом. Там будут два ящера. Правее вы найдете приз. Выбирайтесь из каменного мешка по колоннам. Внимание! Впереди вас ждут гранатометчики, засевшие в узких окопах. Повоевав с ними, вы обнаружите указатель, а сразу за ним – почти неприступная стена, на которую вам надо забраться. С вершины стены вам надо запрыгнуть на площадку справа сверху. Далее идите по ступенькам наверх и бейтесь с солдатами и ящерами, пока не доберетесь до ящика с неуязвимостью. Возьмите его и идите дальше направо. Там вы должны упасть вниз. Отбейтесь от птеродактилей и берите ящики. Потом прыгайте направо вверх и мчитесь вперед, пока есть неуязвимость. Вы должны успеть добраться до очередного указателя на одной из ступеней. Поднимайтесь на верхнюю площадку и ломайте первый деревянный ящик – там пища, но второй лучше не трогать. Подберите два следующих ящика с неуязвимостью и спускайтесь направо, потом запрыгивайте на уступ и приготовьтесь к серьезной драке. Сразу четыре солдата и птеродактили атакуют вас. Берите третий ящик с неуязвимостью и бегите направо, пока не упретесь в стену. Там вас ожидает еще один ящик. Отсюда надо идти на другой этаж, налево. Пробейтесь сквозь мощный заслон гранатометчиков и прыгайте в пролом. Там вы увидите солнце, разбрасывающее огненные шары. Бегите от него направо, и упретесь в стену. Ударьте ее лапами, и она рухнет. Вам предстоит сломать несколько таких стен. Берегитесь капающей с потолка отравы и вредоносных существ, прилепившихся к полу. Сломав четвертую стену, вы выйдете к финалу игры. Поздравляю.



LEMMINGS 2: THE TRIBES

ЛЕММИНГИ 2: ПЛЕМЕНА

Lemings компании Psygnosis — одна из самых популярных логических игр, версии которой есть на всех мыслимых игровых платформах, не исключая, конечно, и нашу любимую MegaDrive. Миллионы геймеров во всем мире, многие из которых не являлись профессионалами в биологии, узнали о леммингах все, что только можно знать. Вообще-то, на самом деле это небольшие зверьки, склонные к суициду — они просто обожают кончать жизнь массовым самоубийством. А в игровой саге вам нужно спасать этих глупых зверьков. Создатели игровой серии наделили леммингов способностями, которые не снились их реальным прототипам — они разве что не кочегары и не плотники. Вторая часть игры отличается безумным количеством уровней, возросшим чуть ли на порядок числом профессий, которые освоили лемминги. Разумеется, играть стало еще интереснее.

1 игрок | **Приключения** | 80% Рейтинг



Итак, лемминги снова попали в неприятную ситуацию и только их древний талисман и невероятное мастерство помогут им уцелеть в этой продолжительной саге Леммингов. Вам придется пройти Нагорье Леммингов, Космос Леммингов, Пляж Леммингов, Цирк Леммингов и многие другие уровни, чтобы сохранить их остров.

Меню

Map — Карта. Выберите этот пункт для выбора одного из двенадцати уровней и начинайте игру.

Уровни:

1. Beach — Пляж.
2. Outdoor — Наружный.
3. Egyptian — Египетский.
4. Medieval — Средневековый.
5. Classic — Классический.
6. Circus — Цирк.
7. Highland — Высокогорный.
8. Polar — Полярный.
9. Space — Космический.
10. Cave — Пещерный
11. Shadow — Теневой.
12. Sport — Спортивный.

Каждый уровень включает в себя еще десять подуровней.

Play — Игра. Игра начинается с первого уровня, с Пляжа.

Practice — Практика. Вам предоставляется возможность попрактиковаться с возможностями и способностями Леммингов. Выберите в командную строку наиболее непонятных Леммингов и посмотрите, что они могут делать на одном из четырех уровней.

Passwords — Пароли. Ввод паролей для доступа на любые уровни и подуровни. 22 симв.

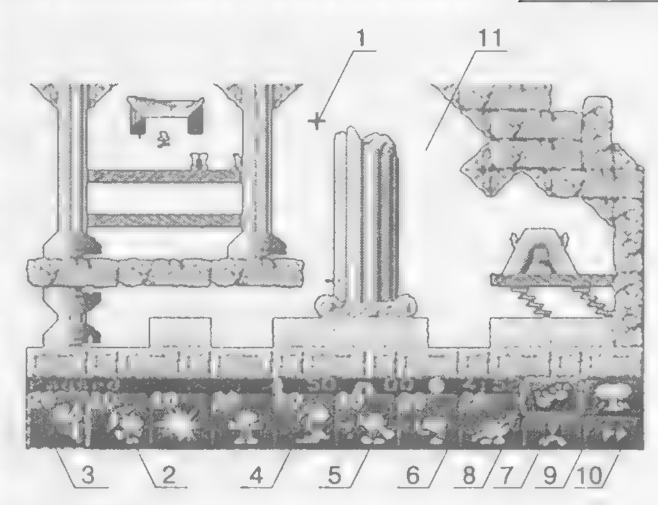
Управление в меню происходит посредством передвижения курсора с помощью стрелок, выбор кнопкой «А».

Управление в игре

Start — пауза
«С», «С» — вентилятор
«В», «В» — ускорение, либо «Z»
←↑→↓ — управление курсором
«X», «Y» — выбор приказа, либо подвести курсор и нажать «А»
«С» — выбор Лемминга
«А» — исполнение приказа.

Экран

1. Курсор
2. Описание приказа
3. Название приказа
4. Количество Леммингов
5. Количество Леммингов, попавших в дом
6. Время
7. Вентилятор



8. Пауза
9. Уничтожение всех Леммингов
10. Ускорение
11. Рабочий экран.

Тактика прохождения игры

Ваша задача состоит в том, чтобы провести всех Леммингов в домик и желательно без потерь. Практически на каждом уровне домик Леммингов отличается от остальных. Поэтому придется еще поломать голову над его поиском.

Для начала потренируйтесь на практическом уровне и изучите все приказы. На старте нажмите паузу и посмотрите, где находится домик, в который нужно прийти Леммингам. Наметьте маршрут — и вперед.

Приказы можно выбирать в паузе.

Изначально, когда Лемминги выскакивают из окна, они умеют только ходить от заграждения к заграждению взад-вперед, не останавливаясь ни перед какими ямами и дырами. Если Лемминги попали в яму, то без вашей помощи им оттуда не вылезти. Поймайте одного Лемминга и прикажите ему высыпать кучу песка у одной из стенок ямы. Высыпав кучу песка, он даст ход всем своим братьям по разуму. Если Лемминги стали падать в какую-нибудь дырку и исчезать за экраном, то можете считать, что их уже никогда не вернуть. Они умерли и никогда к вам не вернутся. Срочно стройте заграждение в виде стены, либо еще каким-нибудь способом не пускайте туда леммингов. Ямы с водой нужно засыпать песком, либо строить мосты и переправы, т. к. Лемминги не умеют плавать и тонут в любой луже. Практически в любой стене можно пробить проход, на это есть соответствующие приказы. Спускаясь с большой высоты, Лемминги разбиваются, поэтому вам вовремя нужно давать им приказ прыгать с парашютом, либо скользить по стене. Между большими обрывами можно строить мосты, высыпать песок, либ вить веревочные лес ницы. В общем, все таком вот стиле. Под майте хорошенько перед тем, как дать тот или иной приказ. Изучите маршрут и действуйте очень четко, соглас своему плану.




Названия и описание Леммингов

Archer — лучник. Стрела, выпущенная лучником, втыкается в стену и по ней можно залезть наверх.

Attractor — притягиватель. Этот тип дудит в дудку и все вокруг стоят и танцуют.

Ballooner — воздухоплаватель. Взлетает вверх на воздушном шаре и с помощью вентилятора летит.

Basher — копает руками прямо перед собой вбок.

Bazooker — с базукой в руках. Своей стрельбой делает очень большие дырки в стенах.

Bomber — подрывник. Взрывает бомбу и делает большую круглую дырку вокруг себя.

Builder — строитель. Строит мостик вверх и вбок под 35^0.

Climber — лазающий по стенам. Все время будет лазать по стенам.

Club Basher — дубиной роющий. Проделывает проход большой дубиной.

Digger — землекоп. Роет прямо под собой проход.

Diver — ныряющий. Ползающий под землей без прохода.

Exploder — взрыватель. Огромный взрыв через 5 секунд.

Fencer — проделывает перед собой проход палочкой.

Filler — насыпатель. Засыпает ямы с водой.

Flame Thrower — огнем палящий. Проделывает одну дырку в стене

Floater — при падении с высоты перед землей открывает зонтик и не разбивается.

Glue Pourer — наливатель клея. Из неровной поверхности делает непреодолимую преграду.

Hang Glider — медленно скользящий. Медленно опускается с большой высоты.

Hopper — прыгун. Все время будет прыгать.

Icarus Wings — крылатый летун. Взлетает на небольшую высоту и летит прямо до ближайшей стенки.

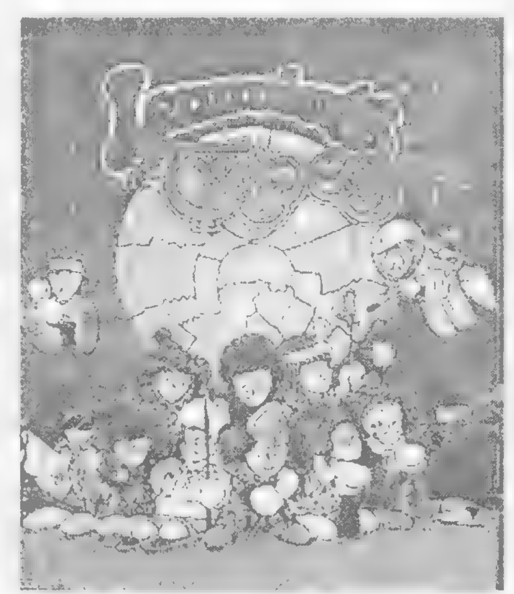
Jet Pack — реактивный упаковщик. Взлетает и летит с помощью вентилятора.

Jumper — прыгун. Перепрыгивает 2 — 3 шага.

Kayaker — при падении в воду надувает лодку, переплывает на другой берег и идет дальше.



Laser Blaster — делающий дырки бластером. Высоко над головой делает большую дырку.
Magic Carpet — волшебный ковер-самолет. Перелетает по воздуху на маленькое расстояние
Magno Boots — магнитные ботинки. Ходит по потолкам все время..
Miner — шахтер. Копает вниз под 35°.
Mortar — стреляющий вверх и вбок из пушки. Огромные воронки после него.
Parashute — парашютист При падении открывается парашют.
Planter — огородник. Сажает какое-то растение, по которому можно ходить.
Platformer — делающий платформу. Строит небольшой мост в сторону.
Pole Vaulter — прыгающий с шестом. Разбегается и прыгает с шестом далеко вверх и вперед.
Rock Climber — скалолаз. Ползет вверх по стенам.
Roller — роллер (на роликах) Быстро едет на роликах.
Roper — веревочник. Делает веревочную лестницу. Выбрать и указать, куда ставить лестницу.
Runner — бегун. Быстро бежит.
Sand Pourer — насыпатель песка. Засыпает ямы и насыпает кучу песка.
Scooper — копатель. Копает вниз под 45°.
Shimmer — залезает на высоту собственного роста по перекладине.
Skater — скейтер. Быстро едет на скейте.
Slider — скользящий. Скользит вниз по отвесной стене.
Spearer — копьеметатель. Бросает копье, по которому можно залезть.
Stacker — строитель перегородки, через которую другим перейти не удается.
Stomper — прыгая, пробивает под собой дырку.
Super Lem — суперлемминг.
Surfer — серфер. Ездит по волнам.
Swimmer — пловец. Умеет плавать.
Thrower — бросальщик. Бросает липнущие комки.
Twister — закручивающийся. Закручивается и с помощью вентилятора делает проход.



Beach = PDBGBLJFMOG [illegible]
Circus = MLJNNCGLL [illegible]
[illegible] NFFHFKHF (49)
Medieval = PFKANAKiHeeKCNJ [illegible]
[illegible]

LOST WORLD (THE): THE JURASSIC PARK 3

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР: ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Кто-то должен был выжить» — таков эпиграф к игре. И угадайте, кто же все-таки выжил?! А выжили самые приспособленные и опасные создания из всех когда-либо живших на земле — динозавры. После эксперимента с ДНК динозавра один профессор сумел вывести несколько особей для нового парка развлечений. Этот парк был построен на острове и назывался Парк Юрского Периода. После катастрофы, произошедшей в этом парке (см. игру Jurassik Park I), все люди покинули этот остров. Но профессор не мог смириться с тем, что его труды напрасно потеряны. К тому же он узнал, что некая компания готова заплатить громадные деньги за этих чудовищ. И в конце концов, до профессора дошли сведения, что динозавры успешно размножаются, а ведь все особи были бесплодны. И для того, чтобы узнать правду и помешать компании выкрасть его созданий, он нанимает вас.

2 игрока | **Боевик** | 96% Рейтинг

Управление

В меню:
✣ — перемещение курсора;
START — выбор.
В игре:
✣ — передвижение;
«А» — выбор оружия;
«В» — огонь;
«С» + ✣ — передвижение без поворота корпуса; запрыгнуть в машину, выпрыгнуть из машины; прицел из машины и с помощью ✣ управление им.



Полное прохождение

Find The Mobile Lab. Найти передвижную лабораторию

Это ваше первое задание, вас высаживают с вертолета в самом сердце острова с динозаврами. Ваша цель найти подвижную лабораторию, которую выбросили на остров недалеко от вас. Сразу же по прибытии вас встречают орды динозавров. В основном, это маленькие особи, которые плюются ядом. Но встречаются и более крупные. Очень забавляет небольшое сотрудничество между динозаврами и охотниками из корпорации по уничтожению динозавров, но ни те, ни другие между собой не воюют, а совместно пытаются уничтожить вас. Вообще довольно интересно побегать по уровню и поискать оружие и жизни, но, в принципе, если вы действительно хотите пройти игру, а не заниматься всякой ерундой, то просто идите в правый нижний угол карты и там вы найдете фургон с оборудованием. Кроме громадного количества тайников с жизнями (их около15), есть и особый тайник: если после посадки все время идти прямо, а когда упретесь в конец уровня, повернуть налево, найдете там автомобиль. Сядьте в него и все опасности вам нипочем, но берегитесь мин 2-3 мины и конец кабриолету.

Ira sorna Site I. Ира Сорна. Часть 1

Это уже не уровень, а зона выбора между тремя уровнями: Stegos abduction, Activate Sensors и Cave Rescue. Если быть точнее, то сначала вам доступны только 3, а потом уже остальные. Сам по себе остров ничем не примечателен, только парочка бренно шатающихся маленьких динозавров, 3 тайника с жизнями, вот, в общем-то, и все.
Теперь о уровнях. Все они указаны на карте и легко достижимы. Проходить их по порядку не обязательно, так что комбинируйте.

Stegos Abduction. Похищение стегозавра

Здесь все просто: найдите 3-х Стегозавров и заприте их в клетку, делается это примерно так. Находите клетку (первая справа от старта, вторая снизу от первой, третья слева от второй), где

рядом резвится Стегозавр. Подбегите к нему так, чтобы он вас не увидел, и стреляйте в него дротиком. Как только динозавр вас заметит, бегите к клетке, а то не миновать вам потери жизни. Затем, когда динозавр успокоится, повторите такую операцию еще раз. Убегая от него, пробегите сквозь клетку, и динозавр сам поймается. Ни в коем случае не убивайте его, а то миссия будет провалена и придется все начинать заново.

Activate sensors.
Активизируйте датчики

Здесь все банально и просто. Идите по указателям и включайте маяки, затем бегите к следующему и так далее, всего 9 маяков.

Cave Rescue.
Спасение пещеры

Уровень очень легко пройти, если не обращать внимания на динозавров, а просто бежать вперед. Основная опасность здесь в том, что появились новые динозавры. Эти твари способны убить вас всего за три укуса, а для убийства таких гадов надо как минимум 5-6 выстрелов. На середине игры вы встретите охотника на динозавров, который заблудился в пещерах и просит вас его спасти (непонятно, зачем вообще он сюда полез). Для того, чтобы выйти с этапа, надо уничтожить два генератора (первый вниз от охотника, второй направо от первого). Отключив их, вы отключаете электрополе, а затем бегите направо, и найдете выход с уровня. На этом этапе есть завалы из камней, которые можно уничтожить только гранатами, так что берегите их.

Bike Ride.
Прогулка на мотоцикле

После прохождения этих миссий вы получите доступ к следующей, ранее скрытой миссии Bike Ride. Здесь все просто. Сидим на мотоцикле и едем вдогонку за Раптором. Ваша цель — уничтожить его. Но все было бы слишком просто, если бы не надоедливые охотники. Они на своих мотоциклах пытаются поймать его для продажи, и все бы ничего, да только они отпугивают его от вас, и вы в него не попадаете. Поэтому вам придется сначала уничтожать мотоциклистов, а уж потом догонять Раптора.

Ira Sorna Site II.
Ира Сорна. Часть 2

Это, как вы поняли, опять же не уровень, а зона выбора следующих уровней: Nest Hunt, Trike Rescue и Defend Transport. Для начала вам нужно найти выход с острова. Выход на мост заблокировала каменная глыба. Разнести ее можно ракетой. Сами ракеты находятся справа. Теперь путь на уровни открыт. Садимся в лодку — и вперед!

Nest Hunt.
Охота на гнезда

Опять пещера, но теперь ваша цель не выбраться из пещеры, а наоборот, войти. Вам надо найти и уничтожить всех ее обитателей, попутно разгребая каменные завалы.

Defend Transport.
Защита транспорта

Довольно интересный уровень. Вам нужно сопроводить транспорт с оборудованием по его маршруту. Охотники вам будут в этом мешать, но им же от этого хуже. Идите напролом, не думая о жизнях, и вы победите.

Trike Rescue.
Спасти Трехрогого Динозавра

Что нужно делать, понятно из названия уровня. Нужно спасти самца и самку динозавров. После начала уровня бегите налево, и вскоре их найдете. Усыпите динозавра транквилизаторами, а потом охраняйте его от других динозавров. Вот и все, только будьте осторожны, не убейте его.

T-Rex Escape.
Поимка Ти-Рекса

Этот уровень вообще не похож ни на один из предыдущих. Ти-Рекс (для тех, кто не знает, это Тиранозавр Рекс) сбежал из своей клетки и грозится съесть всех, и плохих, и хороших. Придется всем помочь. С начала уровня вы находитесь в снайперском кресле, прикрепленном к машине. Нужно попасть Ти-Рексу в голову транквилизатором, чтобы он начал медленно засыпать. После этого надо ослабить его током из ограды, рядом с которой он лежит. Для этого, как только он захочет вас укусить и опустит голову, пересаживайтесь в машину и прижимайте его голову к ограде.

Ira Sorna Site III.
Ира Сорна. Часть 3

Итак, вот и третья часть игры. Вот опять вас высадили на каком-то острове и вроде все то же самое, ан нет. Теперь отсюда можно выйти только в один уровень, Cave Maze. Для этого идите направо и заберите самонаводящиеся ракеты. Потом налево к ограде и

расстреляйте генератор. Ограда исчезнет и вы сможете пройти на уровень.

Cave Maze.
Лабиринт пещеры

Очень простой уровень бегите и стреляйте. Цель: найти выход. Каменные глыбы уничтожайте ракетами.

Camp Sabotage.
Саботаж в лагере

Наконец-то нашему герою надоело, что какие-то охотники вечно преграждают ему путь, и он решился разгромить их лагерь. Идите все время вверх и вправо и напоритесь на лагерь. Разгромите все палатки охотников, а главное — их передатчик, чтобы они не вызвали подкрепление, и победа ваша.

T-Rex Chase.
Ловля Ти-Рэкса

Да, зря мы напали на лагерь охотников. За это они нас поймали, скрутили, усадили в джип и бросили в клетку к Ти-Рэксу. А эта тварь злопамятна, он еще помнит, как мы ему в голову стреляли, а потом по морде джипом ездили, так что на хороший прием с чаем и сушками нечего и рассчитывать. Но мы не гордые. И поэтому надо убегать из его домика, а то он обидится и нас съест. Лучше всего ехать не прямо, а зигзагами, так как везде стоят мины. Езжайте по середине, так как там меньше всего мин и больше всего ремонтных ящиков. В общем-то, ничего сверхсложного нет.





River Raft.
Речной плот

В этом уровне вам придется плыть на плоту. По ходу дела, вам придется отстреливаться от птеродактилей, перепрыгивать крокодилов и уворачиваться от пираний, и победа скоро будет у вас в кармане.

Ira Sorna Site III.
Ира Сорна. Часть 3

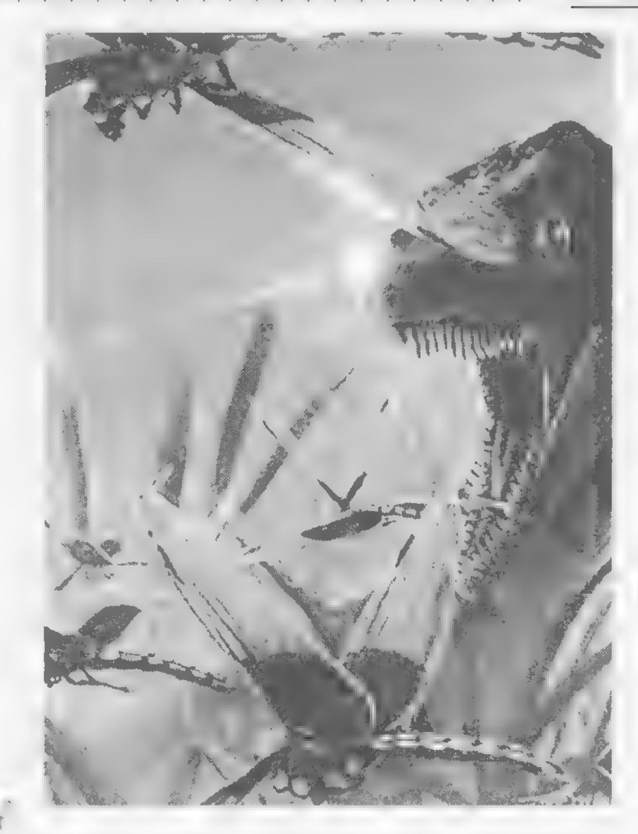
Вот и четвертая часть приключения. Все очень просто. Опять три этапа, потом дают четвертый. Из этапов доступны все три сразу. Вот название этапов: Amber Mine, Egg Hunt и Rough Road.

Amber Mine.
Янтарные мины

Это самый скучный уровень в игре. Надо найти 20 золотых плиток. Враги все очень слабые и их мало, все плитки указаны на карте, вообще для прохождения надо от 5 до 10 минут. Надеюсь, хоть герою нашему весело собирать золото.

Egg Hunt.
Охота на яйца

Это не уровень, это ужас какой-то. Сразу на нас нападают детеныши Ти-Рэкса, а съедают они вас всего за 2 укуса. Цель же здесь найти 4 яйца Ти-Рэкса и присвоить их (в общем-то, хорошая и добрая цель). Найти яйца очень легко. Все они расположены на островах, а от острова к острову переплывайте на лодке. Итак, единственная проблема — это непослушные дети Ти-рекса, которых очень сложно убить. Лучший вариант предания их земле — это сесть в лодку и подплыть поближе к острову. Не высаживаясь, стрельните пару залпов из корабельного орудия по толпе динозавров, и остров чист.



Rough Road.
Ухабистая дорога

После кражи яиц и золота надо это все отвезти подальше от этого проклятого места, так что садимся за руль и — вперед к победе.

Ехать советую только по дороге и с максимальной скоростью. Здесь не будет такого врага, который пережил бы столкновение с вашим армейским фургончиком. И обязательно поднимайте все ремонтные ящики, пропуск хотя бы одного из них будет стоить вам жизни.

Pteranodon Attack.
Атака птерадонта

Ура! Трижды ура!!! Наконец-то этот гадкий Ти-Рэкс пойман, посажен в клетку и мы везем его на вертолете. Но что-то не так. Оказывается, что охотники против, они считают, что это их добыча (вот ведь наивность) и как это не смешно звучит, они хотят нас остановить. Но если бы только они, так ведь еще и динозавры не хотят отпускать своего короля. В общем, управляя вертолетом, надо спасти жизнь спящему Тиранозавру. Расправиться с охотниками можно при помощи ракет. А вот чтобы справиться с ордами птеродактилей, вам придется попотеть. На сам вертолет им наплевать, а вот клетка с Ти-Рэксом очень экзотичное лакомство. Поэтому уворачивайтесь от птеродактилей, как только можете. И если вы пройдете этот этап, то вы смело можете считать себя настоящим асом в управлении вертолетом.

Jungle Fire.
Пожар в джунглях

Ну вот, Ти-Рэкса мы довезли, а вертолет наш подбили и все джунгли вспыхнули от взрыва как соломенный стог, и так как тушить нечем, то придется убегать. Уровень не очень сложный, главное, не соблазняться разбросанными там и сям жизнями, а быстро бежать. Если начнете их собирать, то больше потеряете. Хотя я умудрился собрать 4 жизни и ничего — жив, всего 2 потратил.

Countdown.
Обратный отсчет

Ну вот и добрались мы до финиша. Наши злые вороги-охотники решили отомстить нам, взорвав весь остров. Обезвредить мину не удалось, так что надо бежать и бежать быстро, а то вместе с динозаврами погибнем и мы. Побег начинается на машине и здесь главное успевать выпрыгивать из машины и хватать таймеры, которые на некоторое время дают отсрочку взрыву. Чуть позже нас пересаживают в катер и бегство продолжается. Тут главное не расстреливать плавучие мины, а отплывать от них.



MIG-29. FIGHTER PILOT

МИГ-29. ПИЛОТ ИСТРЕБИТЕЛЬ

Настоящие летные имитаторы – редкий гость на нашей любимой приставке. Вот разного рода бездумных шутеров (или в просторечии «стрелялок»), в которых надо просто управлять каким-нибудь самолетиком, вертолетиком, звездолетиком и не снимать пальца с клавиши «огонь» — более чем достаточно. А чем настоящий имитатор отличается от шутера? Тем, что в настоящем имитаторе вы берете на себя роль пилота, а не какого-нибудь бортстрелка. И как следствие, игра становится на порядок сложнее, а значит, и интереснее. Хотите узнать, что такое настоящий имитатор и с чем его едят? Тогда играйте в МиГ-29.

DOMARK

1 игрок	Имитатор самолета	56% Рейтинг



Описание игры

Эх, в очередной раз наши достижения приносят дивиденды совсем не нам! Ну, какая страна всегда считалась самой лучшей в вопросах самолетостроения? Правильно, ребята, Россия! А кто сию игрушку запустил в продажу? Правильно, американская фирма domark! Так что наша национальная гордость может ненадолго вспомнить о своем существовании, чего не скажешь о прибыли с этой игры, которая достанется только отдельным личностям, тем или иным образом связанным с компьютерным бизнесом, да и то, поверьте очевидцу, очень далеко не в тех размерах, на которые можно было бы рассчитывать, будь она не у них сделана. Так что стоит порадоваться хотя бы за то, что у нас сами самолеты хорошие, так что в случае чего еще неизвестно, кто окажется в выигрыше. Им-то такой уровень и приснится не скоро, да и с реализацией замыслов могут возникнуть проблемы. То у них «Челеджер» взрывается, то самолет-невидимку простые югославские партизаны неучтиво сбивают, то еще что-нибудь не клеится. Так что пусть уж утешаются, играясь в пилотов МиГов, нам не жалко. Другое, правда, покоробило — на выбор предлагается целых восемь языков, но русского там нет. Может, конечно, они там считают, что в стране, где такие машины конструируют, в их игрушечки и заглядывать-то никому не придет в голову, захотелось полетать — сел в кабину и полетал, прихватив для компании медведя с красной площади и пару бочек красной икры на завтрак. Впрочем, их домыслы нас не касаются. А поиграть в данную игру и нам, грешным, хочется. Тем более что самолеты действительно в России делать всегда умели. ТУ, ЯК, СУ, ИЛ, они подняли в свое время репутацию нашей страны на головокружительную высоту, такую, что у прочих там начинается кислородное голодание. Особенную роль в этой славной семье занимают МиГи. В конструкторском бюро Микояна и Гуревича были созданы такие шедевры, как МиГ-15, МиГ-25, а сегодня уже существует МиГ-31. Но до сих пор у всех на слуху лучший самолет своего времени, Его Величество МиГ-29.

Вот и придумали прагматичные американцы, как сделать деньги на чужой технике. Они просто создали игру MiG-29, которая дает вам шанс почувствовать себя пилотом великолепной машины и использовать почти все ее возможности. А их у нее немало.

Ведь, согласитесь, надоела вся эта западная техника типа F-XX, A-10 и так далее. Приятно полетать на близком сердцу самолете и покрошить в порошок всех врагов, посмевших сдуру навести на вас свой радар. Несмотря на то, что в игре уже имеется великолепнейшая машина, обрекающая ее на успех, программисты все же решили для большей солидности обзавестись хотя и простеньким, но связным сюжетом.

Снова Ближний Восток и снова агрессия. Более сильное и тоталитарное государство с диктатором во главе напало на соседнее. Проливается невинная кровь, разграбляются города. Были захвачены нефтяные районы, дававшие миру четвертую часть мировой добычи «черного золота». А вы что, решили, что в американского изобретения игрушке возможно просто дружеское участие в делах суверенного государства, если их интересы не страдают? Нет, ребятки, они всю эту ботву ради полезного ископаемого затеяли! Что, впрочем, нас с вами не особо должно волновать. Пускай себе политики не допускают захвата не-



фтяных вышек, а мы сядем в самолет и полетим защищать мирное население. Тем более что мировое сообщество не дремлет и уже вводит свои миротворческие силы прямо в район боевых действий. Так что и наши летчики доблестные, и наши МиГи славные очень и очень требуются. Ну что, летим? Видеозаставки нам приготовлены что надо. Их у нас целых 10 штук, и показывают они в основном наши неудачи. Королевство, конечно, маловато, разгуляться негде. От аэродрома до целей рукой подать, не успеваешь взлететь, как уже пора на посадку. Которая немного упрощена, но вспотеть можно. И для того, чтобы вы не запятнали и не посрамили эти машины, вам стоит все-таки пройти инструктаж.

Зал предполетных брифингов.

«Товарищи! Вы прибыли сюда для помощи государству, которое подверглось нападению. Наша задача в том, чтобы дестабилизировать врага, внести панику в его ряды и уничтожить. Вы будете воевать на МиГ-29. По плану нашего штаба, вы должны выполнить пять заданий.

Первое: уничтожить две локационные станции и военную базу.

Второе: захватить остров с аэродромом.

Третье: после длительного перелета, при подходе к цели, после дозаправки в воздухе уничтожить AWACS (самолет дальнего радиолокационного обнаружения), пусковой комплекс, завод и два аэродрома.

Четвертое: снова уничтожить AWACS, аэродромы и разрушить АЭС. При этом ни в коем случае нельзя задеть и повредить реактор, иначе и агрессорам, и жертвам, и миротворцам придется всем вместе пережить очередной Чернобыль.

Пятое: захватить четыре аэродрома и уничтожить все ракетные комплексы. Аэродромы захватываются путем освобождения на них земли от построек, то есть сами понимаете... Ну, а теперь все марш на тренировку. Спасибо за внимание!»

Двадцать минут спустя.

Вы — в кабине истребителя. Перед вами приборная панель. Самое большое место на ней занимает дисплей радара и по совместительству экран, соединенный с видеокамерой. Над ним бегущая строка. Справа: показатель оборотов двигателя (красная — форсаж), чуть дальше количество топлива и над ним восемь индикаторов (значения их перечислять слишком долго и муторно, сами на месте сориентируетесь, а вот верхний правый сообщает вам, что ваша машина находится прямехонько на прицеле у ракеты). Слева высотомер и табло, на котором отображается информация о шасси, тормозах и давлении на шасси. Еще перед вами стекляшка с показателями высоты, скорости и отклонения от горизонтальной плоскости. Остальные приборы вряд ли пригодятся вам на самом деле, очевидно, на реальных самолетах они существуют не просто так, а для чего-то очень важного и нужного, но в игровом варианте их можно смело заклеивать перцовым пластырем, здесь они являются чистейшей бутафорией.

Теперь переходим к менюшкам. Их всего три.

Первая — виды. Они делятся на три категории: из кабины, со стороны, то, что видит цель, и с ракеты (всего около двадцати видов).

Вторая — заведует оружием: 30-миллиметровая пушка, неуправляемые реактивные снаряды (AA) и типа воздух-земля (AS).

Третья — самая главная. В нее вам придется заходить многократно. Поэтому ее надо выучить на отлично по порядку, снизу вверх: Wheels — шасси; W./A. Brakes — наземный и воздушный тормоз; Drop Flares — ловушки; Autostab — стабилизация по горизонтальной плоскости; Radar Range — изменение радиуса обзора, выводимого на экран; Next Waypoint — изменение указателя на цель; Autoland — автопосадка, отказывает при сильных повреждениях; Map — карта местности; Mission Info — задание на миссию; Eject — катапультирование; еще есть Auto Refuel — дозаправка, но есть она только на третьем уровне. Вот и все, что вам необходимо знать, остальное уж как-нибудь осваивайте сами, на то вы и геймеры. Желаю вам чистого неба, мягких посадок и скорой и славной победы над врагом.

Не могу напоследок не обратить ваше внимание на то, что данная игра великолепна и по праву считается лучшим симулятором на мегадрайве.

Управление

X — штурвал;
MODE — карта; дважды — Mision Info;
START — пауза, меню видов;
A — огонь;
Y — Drop Chaff;
B — меню оружия;
Z — Drop Flares;
X+ВВЕРХ/X+ВНИЗ — увеличение/уменьшение тяги;
C — главное меню.
Пароль на все миссии WEXBJOISGIITES.

Приложение

МиГ-29 — один из лучших в своем классе реактивных истребителей четвертого поколения. «Мечта любого пилота» — так о нем отозвался летчик германских Люфтваффе, на вооружении которых состоит 24 самолета этого типа, поставленных ранее Восточной Германии. Канадский летчик-истребитель Боб Уэйд с общим налетом более 6500 часов, демонстрационные выступления которого на истребителе CF-18 снискали ему славу одного из наиболее выдающихся мастеров-пилотажников, после полета на МиГ-29 (он стал одним из первых западных летчиков, пилотировавших этот самолет) заявил: «Я поражен маневренностью и управляемостью этого истребителя, особенно его способностью изменять свою ориента-

Разработчик		ОКБ им. А.И. Микояна
Обозначение НАТО		Fulcrum
Экипаж		1 человек (у МиГ-29УБ и МиГ-29УБТ- два)
1-й полет прототипа		1977 год
Принятие на вооружение		1982 год
Размеры		
Размах крыла		11.36 м
Длина самолета (со штангой ПВД)		17.32 м
Высота самолета		4.73 м
Площадь крыла		38.0 м2
Минимальная фронтальная ЭПР		2 м2
Массы и нагрузки		
Масса пустого		10900 кг
Масса максимальная взлетная		18480 кг
Масса нормальная		15240 кг
Боевая нагрузка		3000 кг
Максимальный запас топлива во внутренних баках		4200 л
Силовая установка		
Двигатель		2 ТРДДФ РД-33, НПО им. В.Я. Климова
Тяга	нефорсажная	2 x 5100 кГс
	форсажная	2 x 8300 кГс
Расход топлива на двигатель	на максимале	0.77 кг/кГс•ч (21.8 мг/Н•с)
	форсажный	2.10 кг/кГс•ч (59.48 мг/Н•с)
Степень двухконтурности		0.4
Степень повышения давления		20
Максимальный диаметр		1000 мм
Масса двигателя		980 кг
Масса силовой установки		1217 кг
Лётные данные		
Максимальная скорость полета	на большой высоте	2450 км/ч (M=2.3)
	у земли	1300 км/ч
Максимальная скороподъемность у земли		330 м/сек
Время разгона	от 600 до 1100 км/ч	13.5 с
	от 1100 до 1300 км/ч	8.7 с
Взлетная скорость		220 км/ч
Длина разбега	без форсажа	600-700 м
	с форсажем	260 м
Скорость захода на посадку		260 км/ч
Посадочная скорость		235 км/ч
Длина пробега (с тормозным парашютом)		600 м
Практический потолок		17000
Перегоночная дальность	без ПТБ	1500 км
	с одним ПТБ	2100 км
	с тремя ПТБ	2900 км
Максимальная скорость разворота		23.5 °/сек
Эксплуатационная перегрузка		+9 ед.



цию в полете. Это истребитель с потрясающей поворотливостью. Мне не дозволено делать непосредственных сравнений с каким-либо конкретным западным истребителем, но я могу сказать, что его характеристики при воздушном показе вплоть до участка малых скоростей полетной области не уступают или превосходят то, что выполняется на западных истребителях».

МиГ-29 создавался для завоевания превосходства в воздухе в зоне боевых действий и на небольших удалениях от фронта и предназначен для борьбы с авиацией противника, прикрытия войск и тыловых объектов от ударов с воздуха, противодействия воздушной разведке противника днем и ночью, в простых и сложных метеоусловиях. Кроме уничтожения воздушных целей на средних и малых дистанциях, в том числе и на фоне земли, он может также поражать подвижные и неподвижные наземные и морские цели. По словам главного конструктора М.Р.Вальденберга, МиГ-29 проектировался с использованием ряда отработанных на МиГ-23 конструктивных решений, но его создание представляет собой шаг такого же значения, как и разработка ранее самолета МиГ-15 после МиГ-9 — реактивного первенца ОКБ. Это был один из первых МиГов (наряду с МиГ-31), на котором были установлены двухконтурные турбореактивные двигатели (вместо одноконтурных на предыдущих самолетах) и радиолокатор со способностью обнаружения целей на фоне подстилающей поверхности. МиГ-29 стал также первой принципиально новой машиной, созданной под руководством генерального конструктора Р.А.Белякова (после кончины в 1970 г. А.И.Микояна — одного из основателей ОКБ).

МиГ-29 превосходит по многим параметрам свои зарубежные аналоги (F-16, F/A-18, «Мираж»2000). Высокая тяговооруженность, отличная аэродинамика дают ускоренный разгон, высокую скороподъемность, малые радиусы виражей, большие угловые скорости разворота, возможность длительно маневрировать с большими перегрузками. Самолет может эффективно вести активный маневренный бой с применением пушки, всеракурсный ракетный бой на ближних и средних дистанциях, выполнять перехват ударных и разведывательных самолетов, в том числе низколетящих на фоне земли.

Считается, что первая советская эскадрилья МиГ-29 была сформирована в течение 1984г. К январю 1986г. МиГ-29 были поставлены во многие военно-воздушные части СССР.

Истребитель МиГ-29 оснащен двумя турбореактивными двигателями системы Туманского тягой 8300 кгс с использованием дожига топлива. Двигатель бездымный с впрыскиванием воды при посадке, как и другие двигатели Туманского. Огромные крылья МиГ-29 имеют много преимуществ: они обеспечивают высокую подъемную силу при малой нагрузке на крыло. Результатом является превосходная маневренность. Скорость разворота просто впечатляет! Крыло снабжено полностью открывающимися предкрылками, эффективными закрылками и полуоткрывающимися элеронами.

Кабина МиГ-29 удивительно просторна и накрывается большим фонарем, что обеспечивает большее поле зрения, чем у западных истребителей. Приборная панель практически идентична таковой у Су-27, что облегчает пилотам переход с одной машины на другую.

Угол атаки МиГ-29 сравним с углом атаки палубного истребителя F/A-18 «Hornet». Все подвески МиГ-29 могут нести бомбы, либо другое вооружение класса «воздух-земля». МиГ-29 является универсальным истребителем, способным как наносить бомбовые удары, так и завоевывать превосходство в воздухе.

МиГ-29 — создан на долгую перспективу. Впервые поднявшись в воздух около 20 лет назад, он и по сей день остается лучшим в мире истребителем в своем классе. Мало того, последняя его модификация, МиГ-29СМ, впервые показанная

на авиасалоне в Париже в 1995 году, является уже полностью многофункциональным истребителем, оснащенным высокоточным оружием «воздух-земля» Его ударная мощь возросла в три раза по сравнению с предыдущими модификациями.

Уникальная особенность МиГ-29 — возможность взлета с боевой нагрузкой на одном двигателе с включением второго двигателя уже в воздухе, что позволяет сэкономить драгоценное время при взлете по тревоге.

Вооружение

Вооружение включает одноствольную пушку ГШ-301 (30 мм, боекомплект 150 патронов, скорострельность 1500 выстр./мин) в левом корневом наплыве крыла. Крыло имеет шесть (восемь на МиГ-29К) точек подвески грузов. Для борьбы с воздушными целями на шести подкрыльевых узлах МиГ-29 могут быть установлены: шесть УР ближнего боя Р-60М или малой дальности Р-73 с ИК ГСН; четыре УР ближнего боя и две УР средней дальности Р-27РЭ с радиолокационной или Р-27ТЭ с ИК системой наведения. Предполагается установка новой УР средней дальности Р-77. Возможна установка старых УР Р-23. Для действий по наземным целям самолет может нести бомбы, блоки НАР калибром 57 мм, 80 мм, 122 мм и 240 мм, унифицированный контейнер мелких грузов КМГУ-2. Возможно использование УР класса воздух-поверхность Х-25М с пасивным радиолокационным, полуактивным лазерным или корабельным наведением, Х-29 (МиГ-29К) с ТВ или лазерным наведением сверхзвуковой противокорабельной ракеты Х-31А (МиГ-29К), дозвуковой противокорабельной ракеты Х-35.

Модификации

МиГ-29 — исходный одноместный фронтовой истребитель.

МиГ-29К — многоцелевой палубный истребитель-бомбардировщик.

МиГ-29КВП — промежутточный вариант, построенный для отработки взлета с трамплина и посадки на аэрофинишер. Может использоваться как боевой самолет, а также как тренировочный для летчиков корабельной авиации на наземных аэродромах. Единственное его отличие от обычного самолета наземного базирования — гак и усиленная конструкция.



МиГ-29М — усовершенствованный фронтовой истребитель с электродистанционной системой управления и улучшенным оборудованием.

МиГ-29МЭ — экспортный МиГ-29М.

МиГ-29С — усовершенствованный фронтовой истребитель.

МиГ-29СМ унаследовал от МиГ-29СЭ (самолеты, подобные этой модификации, были поставлены в Малайзию) все нововведения: увеличенная бомбовая нагрузка (до 4 т), дозаправка в воздухе, ракеты с активной радиолокационной головкой самонаведения РВВ-АЕ, повышающей шанс победить в дальнем бою в 6-7 раз. Уже эти две модификации по основным параметрам не уступают или превосходят разрабатываемый «Еврофайтер» — истребитель следующего поколения.

МиГ-29СМТ — новая экспортная модификация МиГ-29М. Унифицированная (т. е. впоследствии будет ставиться на все российские истребители) кабина с 3 МФД, легче на 900 кг за счет импортной элементной базы. Новая РЛС (с автоматическим картографированием местности). Дополнительные баки. Бомбовая нагрузка (до 4тонн) и дальность (до 3500 км) увеличены.

МиГ-29СЭ — усовершенствованный фронтовой истребитель, снабженный системой дозаправки в воздухе. Экспортная модификация.

МиГ-29УБ — двухместный учебно-боевой вариант. Создан в 1981 г.

МиГ-29УБТ. Двухместная модификация для выполнения специальных ударных заданий. Первый полет 10.08.98.

МиГ-29 с поворотными соплами двигателей — экспериментальный самолет для отработки системы отклонения вектора тяги, которая, возможно, найдет применение на многоцелевом истребителе следующего поколения, разрабатываемом с 1988 г. на основе МиГ-29. Постройка истребителя пятого поколения была завершена еще в 1991 г., но он еще не смог подняться в воздух из-за отсутствия средств на доводку двигателей.

МиГ-33 — МиГ-29М

МиГ-35 — глубокая модернизация МиГ-29М (МиГ-33)

В боях

МиГ-29 действовал на стороне Ирака во время конфликта в Персидском заливе в начале 1991 г. в условиях подавляющего преимущества войск ООН во всех отношениях. Система ПВО Ирака была уничтожена в самом начале конфликта и фактически дело не дошло ни до одной воздушной дуэли. У иракских летчиков не было сколь какой-нибудь серьезной подготовки, и они уклонялись от любого вида боя.

Данные о числе сбитых МиГ-29 сильно различаются (официально сообщается, что 17.1.91 сбито 3, а 19.1.91 — 2 самолета), и даже сами американцы признают сложности с их идентификацией. Дело в том, что уничтожение МиГ-29 проводилось УР «SPARROW» на средних дистанциях (порядка 20 км) что делает невозможным точное определение типа цели. Некоторые МиГ-29 были



уничтожены на земле и несколько — улетели в соседний Иран. По сведениям из других источников, было потеряно четыре самолета, остальные перелетели в соседний Иран. Третьи источники заявляют о том, что ни один МиГ-29 сбит не был. Наверняка можно утверждать только одно — ни один «двадцать девятый» не был сбит в ближнем воздушном бою.

«Двадцать девятые» имеют на своем боевом счету атаки наземных целей в Югославии и СНГ. В начале лета 1992 г. МиГ-29 молдавских ВВС атаковали бомбами ОФАБ-250 наземные цели в районе Тирасполя — столицы самовольно декларированной тогда Приднестровской республики.

Сравнение

Простое сравнение разных боевых самолетов всегда очень сложное дело, по «вине» не только разных заданий, по которым рождался тот или иной проект, но и того, что подробные результаты такого рода исследований и испытаний обычно сильно засекречены.

В категории «легких» истребителей четвертого поколения можно попытаться сравнить первый МиГ-29 с американскими F-16A, F/A-18A и с французским Mirage 2000С. Модернизированный МиГ-29СМ соответствует самолетам F-16C, F/A-18C и Mirage 2000-5.

Следующее поколение представляют шведский JAS-39A и проходящий испытания EF 2000 и RAFALE C. Им соответствует МиГ-29М (МиГ-33).

МиГ-29 (9-12, 9-13), на первый взгляд, уступает своим западным конкурентам технологическим и производственным исполнением, авиационным оборудованием (авионикой), ресурсом двигателей, ограниченной дальностью, меньшей массой полезной нагрузки, к тому же с ограниченными возможностями атаки наземных целей.

НО! Он отличается выдающимися маневренными качествами в уникальном диапазоне скоростей и высот, что обеспечивается очень низким удельным весом планера и высокой тяговооруженностью (за счет большой тяги двигателя).

Выделяется эффективной системой вооружения для маневренного воздушного боя, простотой обслуживания, выносливой и мощной конструкцией каркаса и низкой ценой.

Конструкция МиГ-29 суперсовременна в прямом смысле этого слова — она опередила время своего появления. Она единственная в категории сравниваемых нами «легких» истребителей оказалась перспективной для перехода самолета в следующее поколение, чтобы и там, в виде модернизированного МиГ-29М, оказаться на вершине мирового самолетостроения.

Главным предполагаемым противником МиГ-29 должен был быть американский одномоторный F-16. Анализы летных происшествий при небоевой эксплуатации истребителей F-16, проведенные в США, напрямую вроде бы не выявили преимуществ двухмоторного истребителя перед одномоторным, концепция которого представляется более привлекательной из-за своей простоты и относительной дешевизны.

Причины, которые определили окончательный выбор конструкторами двухмоторного варианта, были, вероятно, следующими:

Определенные преимущества двухмоторной машины при исследованиях в аэродинамических трубах ЦАГИ, а также ее вероятно более высокая живучесть в бою.

Вполне возможно, что статистика аварий у двухмоторных МиГ-25 была лучшей, чем у МиГ-23, МиГ-27.

Свою роль сыграла и не очень высокая надежность вновь разрабатываемых в СССР двухконтурных реактивных двигателей.

Практика действительно показала повышенную безопасность и возможность выключения одного двигателя в полете, если приборы показывают изменение его эксплуатационных характеристик. Этим можно предотвратить его сильное повреждение или даже полное уничтожение.

Интересно отметить, что разрабатываемые или уже только поступившие в серийное производство и эксплуатацию истребители мира (за исключением «ультра-легкого» JAS-39 «GRIPPEN») являются двухмоторными!

К недостаткам МиГ-29 относятся низкий межремонтный ресурс (350-400 часов) двигателя РД-

33. (В последних сериях он увеличен до 700 часов). Ресурс же двигателя F.100-PW-229 достигает 2000 часов, а F.110-GE100 — 1500 часов. Значительно более высокий ресурс американских двигателей объясняется принципиально другим подходом к плановым ремонтам (по техническому состоянию, а не по количеству отработанных часов, как в России). Такой подход требует высочайшей квалификации обслуживающего персонала и качественно более высокой степени диагностики отказов прямо в авиачастях. Этот метод позволяет проводить сравнительно простую замену деталей, работающих в наиболее напряженных режимах в зависимости от их износа.

Впрочем, русские самолеты должны находиться в строю всегда (даже и с менее квалифицированным техобслуживанием). Поэтому диагностика и ремонт двигателей выполняются только на специализированных рембазах. Недостатком российских двигателей является и видимый след дыма на режиме «максимал», что облегчает обнаружение самолета в воздушном бою.

Для американского истребителя, оптимизированного для скорости полета около M=1, был выбран нерегулируемый воздухозаборник, обеспечивающий удовлетворительную работу двигателя приблизительно до M=2.0

У МиГ-29, предназначенного для достижения скоростей, больших на ~15%, уже необходимо пользоваться сложным регулируемым входным устройством, обеспечивающим работу двигателя до M=2,3.

К тому же компоновка воздухозаборников, расположение передней стойки, худшее качество ВПП на отечественных аэродромах, предполагаемое использование самолета на грунтовых ВПП создает опасность засасывания посторонних предметов в двигатель. Чтобы этого избежать, используется система перекрытия воздухозаборника на взлете и подачи воздуха к двигателю через профилированные щели вверху наплыва. Эта система, кроме очевидной сложности, занимает дополнительный объем в каркасе.

Еще в качестве сравнения приведем описание учебных боев проведенных между чехословацкими МиГ-29 и французскими Mirage-2000C.

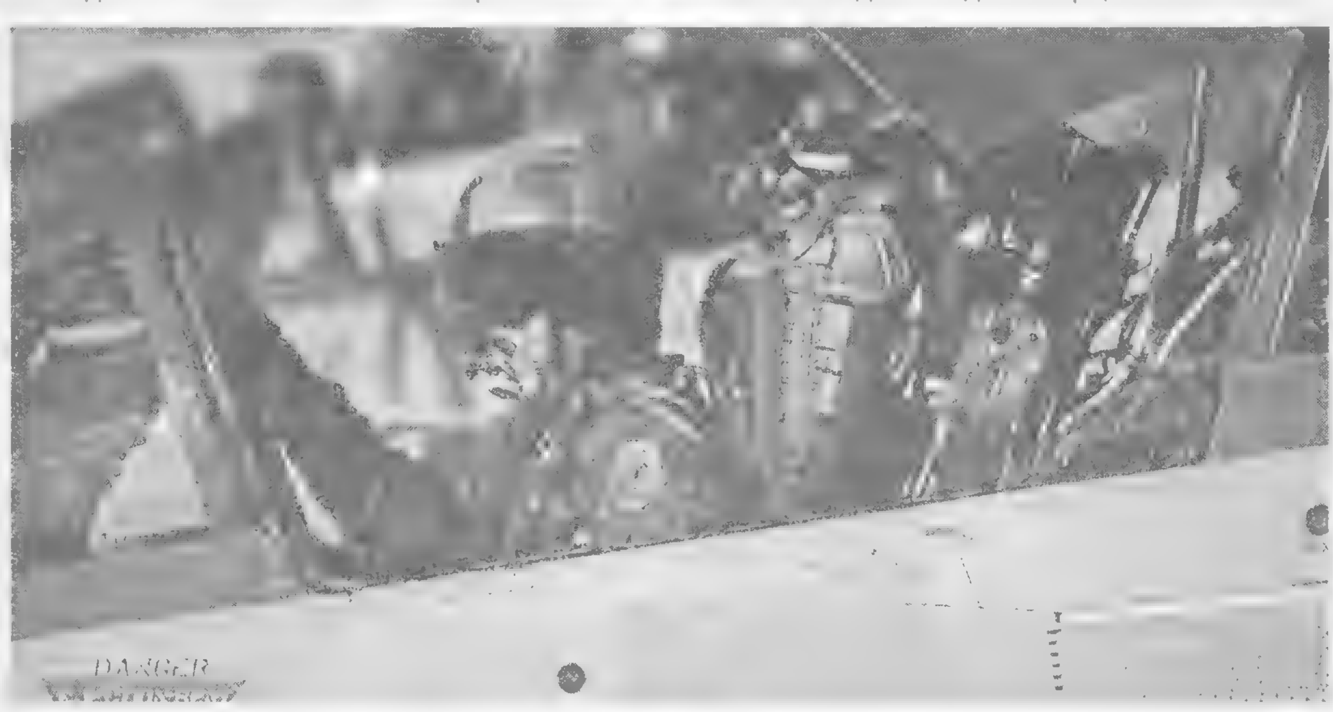
Дуэль

Предполетная подготовка «двадцать девятых» 23 июня 1994 года заметно отличалась от предыдущих. В этот раз самолеты впервые в истории Чешской республики готовились к настоящим воздушным боям, с той только разницей, что у бортовых пушек не было боекомплекта и под крылья подвешены учебные варианты ракет.

Через несколько минут начнется второй день совместных полетов с французскими пилотами на базе в Ческе Будейовицах. Предыдущий день для чехов закончился не очень удачно.

«Мираж 2000С» (со специальной доработкой для воздушного боя, оснащенный локатором RDI) выполнял перехваты воздушных целей из передней полусферы на фоне земли на малой высоте. МиГ-29 — цель, пользуясь системами пассивной защиты, записывал расстояния, на которых он был обнаружен и захвачен РЛС атакующего «Миража». После захвата и имитации пуска ракеты с РЛ-наведением полет продолжался, и противостоящие самолеты проводили маневренные воздушные бои на средних высотах. Задачей было «отманеврировать» самолет противника и записать «уничтожение» на фотокинопулемет. Имитация вооружения: «Мираж» — пушка и ракеты R-550 «Magic II», МиГ-29 — пушка и ракеты Р-73. Бой начинался из позиции 500-1000 м «друг за другом». Обычно кончалось тем, что идущему впереди самолету никак не удавалось «сбросить» висящего за хвостом соперника. Бои были прекращены из-за выработки топлива у МиГ-29. После его посадки «Мираж» пронесся над головами, выполняя «бочку победителя». И сразу мысль — «неужели русские моторы так много жрут?!»

При анализе боев сразу проявилась разница между самолетами-соперниками. На французской машине находится видеокамера, и ее записи мож-



но было легко и просто просмотреть сразу после приземления (и даже на цветном телевизоре) и анализировать. У МиГа для анализа применялись только кадры из пленки фотопулемета, либо запись на бумаге из регистра учебной ракеты.

По данным всех этих источников можно было судить, что сбить маневрирующий МиГ из пушки «Миражу» вряд ли удалось. Очень правдоподобным было «поражение» УР «Magic» с ИК-головкой наведения. Летные качества обеих машин были на сравнимом уровне — но! Маневры не проводились вертикально. А ведь на вертикалях МиГ традиционно имеет преимущество.

Чехи — рядовые пилоты истребительного полка с очень небольшим годовым налетом, по учебной программе привыкшие больше сражаться с чрезвычайными ситуациями, чем с воздушным противником. Вчера, в воздухе, было так, что они даже не знали, как правильно реагировать, куда надо точно при маневрировании смотреть и где после своего маневра можно предполагать местонахождение самолета противника.

Как тут не вспомнить одного чешского пилота, который сразу после посадки на вопрос поинтересовавшегося техника, как закончился «бой», взволнованно ответил: «Я ничего не понял!»

А французы — из специального подразделения, и в этом году уже имели налет более 100 часов. Сегодняшний день поэтому ожидается с напряжением. По предложению французов, сегодняшние полеты должны быть максимально приближены к реальному воздушному бою. Дуэль будет начинаться из исходной позиции «пеленг» с расстоянием 3000 м друг от друга с последующим разворотом навстречу, в лоб, и проходом на расстоянии 600 м друг от друга.

Первым взлетает капитан Смекал, но его самолет на этот раз имеет подвесной бак. И общая картина боя наконец-то меняется. Из-за израсходования топлива первым выходит из боя «Мираж». Все до сих пор проводимые полеты «Мираж» выполнял с подфюзеляжным баком. И вот вам «калькуляция»: объем внутренних баков у «Миража» — 3980 л, подвесной — 1300 л. Итого: 5280 л. Являются значительным преимуществом перед 4300 л у МиГа. Но если дополнительный бак подвесить у МиГа, то сразу запас топлива (4300+1500) л — получается больше.

Расходы топлива на максимальных режимах сравнимы у обоих самолетов, это было ясно еще перед сегодняшним днем, но у МиГа сегодня более объемные баки и в воздухе он держится дольше.

Шасси «Миража» спроектированы для посадки с ограниченным количеством топлива. Бывает, в некоторых случаях «Мираж» перед посадкой должен «вылетать» (а то и слить) керосин до посадки прямо над аэродромом. Вот пример более экономного МиГа, который может садиться даже с полными баками! И еще один сюрприз: после анализа записей объективного контроля МиГа зафиксировано «уничтожение» противника — «Миража»!

Но это еще не все, что может показать «двадцать девятый».

Ко второму полету готовится майор Глава, на самолете которого заряжены тепловые ловушки для ракет с ИК-головкой, и еще подвешен регистр ракеты Р-73, который сопряжен с нашлемным прицелом. Эта деталь вызывает у его коллег насмешки: «Эти рога на шлеме вывернут ему голову». Абсолютное большинство присутствующих видит экипированного таким образом пилота впервые. Но это всего лишь из-за того, что обучение применению нашлемного прицела почти не проводилось...

Напряженность возрастает, но как только летчик заруливает на стоянку, он становится центром всеобщего поклонения. Глава докладывает о захвате и «уничтожении» своего более опытного противника на встречном курсе еще до того, как тот занял позицию для прицельной стрельбы. Вот так, за несколько дней до снятия с вооружения, МиГ-29 оправдали себя! Даже с гораздо хуже подготовленными пилотами они проявили свое тактико-техническое превосходство в бою!

В течение двух дней МиГи выполнили 13 полетов с общим налетом 7,03 часа.

Все полученные во «взаимном сражении» данные французы тщательно анализировали и применяют в дальнейшем совершенствовании боевой подготовки своих пилотов.

Наоборот, у чехословацкого полка «дуэли» проводились практически тайно, на свой страх и риск. О них не знали «функционеры от ВВС» и эти полеты до сих пор остались без оценки...



ROAR OF THE BEAST

РЫЧАНИЕ ЧУДОВИЩА

Эта игра, созданная по мотивам популярного диснеевского мультфильма, появилась раньше культовых хитов от Virgin и Disney Software, но тем не менее ничуть не хуже этих замечательных игр. Она в полной мере воссоздает чарующую атмосферу волшебной сказки, присущую диснеевского мультфильма.

1 игрок | Приключения | 60% Рейтинг



Предыстория

Это одна из первых игр по мотивам мультфильмов, в которых графика мало в чем уступает графике киношного первоисточника. Да, это еще не **ALADDIN**, в котором и графика и анимация одинаково великолепны, с графикой в этой игре все в порядке, а вот анимация – движения персонажей, в этой игре еще не на высоте. Но тем не менее перед вами великолепная игра по мотивам не менее великолепного диснеевского мультфильма. Мультфильмом, легшим в основу этой игры, стал **BEUTY AND THE BEAST** – «Красавица и чудовище».

По мотивам этой игры на **SEGA** существует аж целых две игры – **BEELE QUEST** (в которой надо играть за Красавицу) и игра, о которой мы вам сейчас рассказываем (как вы уже догадались, в ней надо играть за Чудовище). Игры, в которой надо было бы играть за главного отрицательного персонажа – охотника Гастона (что-нибудь наподобие **GASTON REVENGE** или **RETURN OF GASTON**), так и не создано. Если игра, в которой нужно играть за Красавицу представляет собой квест (игровой жанр на телеприставках, встречающийся крайне редко), то игра, посвященная Чудовищу – типичная динамическая платформенная игра.

Итак, для тех, кто не смотрел мультфильм (маловероятно, конечно, но вдруг такие найдутся), напомним предысторию, то, о чем пойдет речь в игре. В огромном замке, окруженный толпами преданных слуг, жил да был прекрасный Принц. И вот однажды к нему на ночлег попросилась уродливая старушка-нищенка. В качестве платы за приют она предложила невероятно красивую розу. Но Принцу, как выяс-

нилось, ни розы ни нищенки были не нужны, и как бы это помягче сказать, в ночлеге он этой старушке отказал. И как выяснилось, сделал он это напрасно. Ведь старушка оказалась могущественной волшебницей, а встреча с оскорбленной до глубины души волшебницей влечет за собой неприятные последствия. И неприятные последствия не заставили себя долго ждать – волшебница заколдовала замок, превратив его в уродливое строение с обложки какого-нибудь романа ужасов, всех обитателей замка, превратив их в живые подсвечники, чашки, чайники и т. п., не забыла она и заколдовать прекрасного Принца, превратив его в огромное уродливое Чудовище.

Вернуть себе человеческий облик он сможет лишь если кого-нибудь полюбит, и кто нибудь полюбит его, и если все это случится до тех пор, пока с розы, которая тоже оказалась волшебной, не упадет последний лепесток. Ну, о Красавице мы поговорим попозже, а пока расскажем о событиях, которые разворачиваются на первом уровне игры, тем более, что в мультфильме эти события напрочь отсутствуют.

Однажды налетел страшный ураган и из окрестных дремучих лесов в замок прорвались лесные звери. Чудовище, конечно же, бросился в Западное крыло замка, в зал где хранилась волшебная роза. Обо всем мы узнаем из красивых статичных заставок, стилизованных под кадры из мультфильма.

Управление

Но прежде чем вы отправитесь в Западное крыло, не забудьте расставить значения клавиш. Да, кстати в меню, которое следует за заставкой игры, нет **OPTIONS**, есть только **START GAME** (начать игру) и **CONFIGURE** (конфигурация клавиш). Нет, соответственно, и выбора уровня сложности, а тот который уже есть, можно охарактеризовать как **VERY HARD** – ну очень, очень сложный. В управлении игрой задействованы всего три клавиши, ведь чудовище может не так уж и много – он может рычать **(ROAR)**, кусаться или наносить сокрушительные удары лапой **(ATACK)** и прыгать **(JUMP)**. Не так уж и много, но большего и не требуется.

Чудовище может ходить либо на двух лапах, как человек, либо как зверь, на четырех. Если вы нажимаете на клавишу **«Вниз»**, он опускается на четвереньки, в этом положении при нажатии на клавишу **ATACK** он кусается, а если на клавишу **«Вниз»** не нажимать, то тогда Чудовище сохраняет вертикальное положение и наносит удары лапами. Удар лапой – штука конечно весьма и весьма эффективная, но некоторым врагам одного удара недостаточно, чтобы отправить их в небытие, требуется два-три удара. Но если вы нанесете удар в прыжке (клавиши **JUMP**, затем **ATACK**) или, иначе говоря, обрушите на несчастного врага вес своей туши, выставив вперед когтистые лапы, мало ему не покажется, второй раз повторять такой удар не потребуется – только что враг был, а секунду спустя его уже нет. Рычание тоже очень эффективная штука – стоит вам зарычать, и все враги (и не только враги, а на предпоследнем уровне – камни, стрелы и факелы) замирают в воздухе, и вы можете некоторое время беспрепятственно идти вперед или наоборот, поубивать всех врагов, пока они беззащитны. Но пользоваться рычанием вы можете не более трех раз, так что приберегите эту возможность для совсем уж безвыходных ситуаций.

Ну, а теперь поговорим о том, откуда вы сможете почерпнуть информацию о состоянии вашего героя. Вся она сосредоточена в верхней части экрана. В правой части вы можете увидеть количество ваших жизней – это цифра рядом с изображением головы чудовища – жизней у вас не так много всего четыре. Четыре маленьких волшебных зеркальца (при помощи волшебного зеркальца Чудовище мог узнавать о событиях, происходящих в мире) – это здоровье вашего героя, если вы задели кого-то из врагов одного зеркальца (или назовем их лучше пунктами здоровья, а то зеркальце как-то странно звучит), так вот, одного пункта здоровья как не бывало. Если вы пропустили один вражеский удар, то вы теряете половину пункта здоровья. А в левой части экрана вы можете увидеть количество набранных вами очков, которые вам начисляют за уничтожение многочисленных врагов.

Цифра рядом с рисуночком, изображающим ухо, обозначает, сколько раз вы сможете зарычать, как я уже говорил , такая возможность предоставляется вам всего три раза.

Полезные предметы

Необходимо сказать также о предметах, которые встретятся вам по пути.

В отличии от множества других игр предметов здесь не так уж и много, буквально раз два и обчелся. Яблоко – это еще одна дополнительная жизнь, гроздь винограда – восстанавливает два пункта здоровья, хрустальный шарик – временное бессмертие. Есть, правда, еще один предмет – какая- то непонятная фиолетовая закорючка, отдаленно напоминающая летучую мышь – брать этот предмет не рекомендуется, стоит вам его взять, и один пункт здоровья куда то исчезнет.

Ну, теперь смело можно отправляться в путь.

Полное прохождение

Первый уровень

Итак, вы направляетесь в Западное крыло спасать волшебную розу. Но добраться туда будет делом отнюдь не легким – путь вам преградят валяющиеся на полу факелы, через которые надо перепрыгивать, и толпы крыс, черных псов, стаи летучих мышей, множество плюющихся ядом зеленых кобр (откуда они, интересно, взялись в окрестных лесах?), а также еще и паучки ползающие по своей паутине.

Если вы перепрыгиваете факел или надумали уничтожить кого-нибудь при помощи удара в прыжке посмотрите, нет ли наверху летучих мышей или паутины со зловредными паучками.

Если вы при помощи удара лапой убиваете черного пса (а этой твари нужно как минимум три удара), остановитесь, отпустите клавишу **«Вперед»** – ведь если вы сделаете еще один шаг, то неминуемо заденете своего противника и потеряете солидную часть здоровья. Уничтожение лесных тварей разворачивается на фоне красиво нарисованного интерьера (все почти как в мультфильме), но вот, например, подоконники – это не просто часть декораций – на них можно запрыгнуть, чтобы избежать встречи с особенно многочисленными врагами.

Но вот, наконец, вы дошли до широко распахнутой двери, за ней скрывается комната, кишмя кишащая кобрами и летучими мышами, но помимо них в ней есть и дополнительная жизнь, которую создатели игры запихнули высоко под самый потолок. Если вас не добьют летучие мыши, то долго вы в этой комнате не задержитесь, а попадете прямиком к первому боссу – громадному косолапому мишке (размерами ничуть не уступающему герою игры) с оскаленными острыми длинными клыками. Да, на первый взгляд, эта зверюга производит весьма отталкивающее впечатление, но стоит только изучить его повадки, и вы поймете, что этот медведь непроходимо туп и уничтожить его не составит никакого труда.

Вашу задачу существенно облегчит стол, стоящий в правой части комнаты, то ли по причине излишнего веса, то ли из-за недостатка умственных способностей медведь забраться на этот стол не может и на нем вы почти что в полной безопасности. А сам медведь ведет себя очень странно – он ходит взад- вперед по комнате от стола к двери и периодически останавливается, чтобы помахать лапами (стоит вам попасть под один удар, и вы потеряете полпункта здоровья), помашет лапами, постоит неподвижно и идет дальше. Вы можете наносить удары, когда он подойдет вплотную к столу, в тот момент, когда он стоит неподвижно, тогда вы почти ничем не рискуете, но поскольку медведя надо бить долго, сколько точно требуется ударов я даже не считал, времени на поединок у вас уйдет много. Если вы человек нетерпеливый, то можете рискнуть – когда враг стоит неподвижно в другом конце комнаты, можете подскочить к нему и нанести удар, только не





забудьте вовремя отскочить обратно, в противном случае это животное схватит вас и вонзит свои острые длинные клыки, и вы потеряете как минимум полтора пункта здоровья. Но вот наконец злобный медведь убит, и вы оказываетесь в западном крыле. Западное крыло, как ни странно, наводнено кабанами, не считая уже привычных летучих мышей. Если вы будете убивать кабанов, используя удар лапой, вы многим рискуете – эти твари носятся вперед с невероятной скоростью, и вы можете не успеть вовремя нанести удар, так что уничтожайте их ударом в прыжке. А заблаговременно узнать о приближении кабана вам поможет стук копыт. И вот наконец вы добрались до зала, в котором стоит накрытая прозрачным колпаком волшебная роза. Помимо волшебной розы в зале есть еще и огромный кабан, которого вам и предстоит убить, в противном случае он убьет вас. Убить кабана тоже довольно-таки просто, если изучить его поведение. Кабан некоторое время стоит неподвижно, а потом бросается в атаку, потом снова стоит неподвижно и снова бросается вперед, и так до тех пор, пока не добежит до столика, на котором стоит роза, а затем он начнет таранить столик, и если вы не остановите эту тварь – роза упадет и Чудовище погибнет. Наносить удары нужно, конечно, в тот момент, когда враг стоит неподвижно, правда, для этого нужно подойти к нему вплотную. Главное, не пропустить ни одного такого момента – иначе вы не успеете спасти розу.

Бонусный уровень

Но вот, наконец, огромная свинья мертва и вы попадаете на бонусный уровень. Вообще-то догадаться, что это именно бонусный уровень, сложно, вы можете подумать, что просто какая-нибудь непонятная заставка, лично я так сначала и подумал. Но вообще-то это бонусный уровень. Ваша задача – примерно за минуту собрать из разрозненных фрагментов картинку – цветной витраж, изображающий Чудовище, бродящее среди деревьев. При помощи **клавиши А,** вы берете очередной фрагментик, при помощи крестовины транспортируете его туда, где он, по

вашему мнению, должен находится, при помощи клавиш **А или В** вы можете его переворачивать, а при помощи **С** ставить его на место. Если вы справились с задачей, вы получаете еще один континиум – сразу четыре жизни. Такая полезная вещь никогда не помешает, тем более, что изначально континиум в игре всего один.

Второй уровень

И вот вы добрались до второго уровня – из довольно-таки красивых заставочек вы узнаете о событиях, которые произошли, пока вы собирали эту несчастную картинку. Вы узнаете, как отец Бель (Красавицы), изобретатель Морис, заблудился в лесу и попал в замок Чудовища, и разгневанный хозяин замка заточил его в темницу. Бель отправляется на поиски отца, и конечно же попадает в замок, находит-таки своего отца, заточенного в темницу, и просит Чудовище отпустить узника при условии, что она вечно останется в замке. Чудовище соглашается (было бы странно, если бы он не согласился). Но вот, если вы помните, Бель пробирается в Западное крыло, где ей строго-настрого запретили появляться, сталкивается там нос к носу с разъяренным Чудовищем, и конечно же вид разъяренного Чудовища пугает ее до полуобморочного состояния и она нарушает свое обещание вечно оставаться в Замке и покидает его не слишком-то гостеприимные стены, чему несказанно радуются, населяющие окрестные леса волки. У Бель возникают кое-какие проблемы, но Чудовище слышит ее крик о помощи и бросается ее спасать.

Да, как вы уже догадались, **ваша задача – спасти Бель** и опять-таки сделать это будет непросто. Вы должны добраться через заснеженный лес до места поединка с огромным волком, который надумал включить в свой рацион Бель.

Если на первом уровне вы должны были просто убивать врагов, то на втором начинаются сложности присущие всем платформенным играм – осыпающиеся под ногами платформы и мостики через пропасти, глыбы льда, плавающие в речках, которые норовят мгновенно опуститься под воду. Это не считая всяких мелких неприятностей типа капканов и падающих сверху сосулек. Да и врагов тоже хватает с избытком – это и волки, и медведи, и вороны. Вороны, кстати, летят по очень забавной траектории, чем-то они напоминают пикирующие бомбардировщики. Наносить им удар лучше в тот момент, когда они идут на снижение. Прыгать на них не рекомендуется велика вероятность промазать и тогда у вас будут небольшие неприятности. Волкам требуется два удара, от первого они отлетают на приличное расстояние, а потом атакуют снова, так что на них лучше именно прыгать. Медведи выглядят наиболее безобидно – создается впечатление, что идет мишка по своим делам, никого не трогает, и сталкивается на свою беду с Чудовищем.

Когда вы прыгаете по мостикам и глыбам льда, не забудьте нажать клавиши **«Вперед»** и **«Вверх»**, в противном случае вы прыгнете прямо в воду или в пропасть. Но вот вы добрались до босса. Выглядит он очень впечатляюще, жалко даже убивать такого красавца – огромный серый волчище. Но что ж поделаешь – жалко, но придется. Схватка разгорится на мосту через реку, по краям моста стоят каменные выступы, по ним-то и прыгает волк. Вставайте под каменный выступ и ждите, когда волк с него спрыгнет, и тогда, как бы это поделикатней сказать, атакуйте его со спины. В какой-то момент волку надоедают самоубийственные прыжки, и он бросается прямо на вас – тогда отойдите на край экрана и подождите, пока по дороге к вам волк вспрыгнет на один из выступов, встаньте под него и тогда все начнется сначала.

Поединок продлится долго, но если вы запасетесь терпением, то завершится он в вашу пользу.

Бонусный уровень

Ну, а после этой жаркой схватки вы снова оказались на бонусном уровне. На этот раз он чуть-чуть попроще – всего-то навсего требуется ходить взад-вперед и собирать падающие сверху, лепестки розы. Если после поединка с волком у вас возникли проблемы со здоровьем, то мере сбора лепестков здоровье полностью восстановится, к тому же вам начисляют очки.

Третий уровень

И вот на экране снова появляются красочные заставки. Из них вы узнаете о существовании



Гастона – самого красивого и самого сильного парня в деревне, в которой жила Бель. Гастон долго и безуспешно домогался руки Бель. А пока вы были заняты сбором лепестков розы, подговорил все мужское население деревни идти на штурм замка. В мультфильме, если вы помните, с этими незадачливыми вояками великолепно справились слуги Чудовища, а Чудовищу пришлось только разбираться с Гастоном. Ну, а в игре вам нужно помочь слугам справиться со своей задачей.

На протяжении уровня вам предстоит одолеть шесть человек, которые нападают на вас парами. Ваша задача загнать их на край экрана, где их поджидают слуги – подсвечник Люмьер, будильник Когсворт, заварной чайник миссис Потс, и другие забавные персонажи мультфильма. Главное, не давайте людям наносить удары (каждый пропущенный удар снимает с вас полтора пункта здоровья), бейте первым.

Когда они упадут, вставайте на четвереньки и бейте до тех пор, пока незваные пришельцы не окажутся в нужном вам месте, а там уж всю работу за вас сделают. Может быть, когда вы в первый раз доберетесь до этого уровня, у вас и возникнут кое-какие проблемы, но стоит разобраться, что здесь надо делать и проходится он просто элементарно.

Этот уровень на порядок легче, чем два предыдущих, так, разминка перед встречей с Гастоном. Но вот незваные пришельцы изгнаны и вы снова на бонусном уровне. Ваша задача за минуту успеть обежать подвал замка и собрать все валяющиеся там сокровища.

Четвертый уровень

А вот долгожданная встреча с Гастоном. Но прежде чем выяснять отношения с этим парнем, до него нужно еще добраться – этот мерзавец забрался на самую верхотуру, на самую высокую точку крыши замка.

Не исключено, что когда вы увидите, с чем вам здесь придется столкнуться, у вас опустятся руки и из них выпадет джойстик. Хотя Гастона тоже можно понять – жить-то хочется. Вам предстоит прыгать как по осыпающимся, так и по неподвижным платформам (они отличаются по цвету). На вас будут сыпаться осадки из камней, которые нельзя уничтожить, от них можно только увернуться, и из стрел и факелов (их уничтожить вообще-то можно, главное, вовремя нанести удар). И это, не считая старых добрых летучих мышей. Очередные камни, стрелы и т. п. посыплются, если вы просто подпрыгнете. Поэтому время от времени просто прыгайте на месте, подождите, пока все это пролетит, а потом прыгайте туда куда вам нужно. В одном месте без этой уловки просто никак не обойтись – вы прыгаете на очередную платформу, а в воздухе вас настигает стрела и вы падаете вниз и разбиваетесь.

Не забывайте и о том, что вы можете рычать, и тогда все эти смертоносные предметы, так и норовящие вас раздавить или искалечить, просто замрут в воздухе, правда, на очень непродолжительное время. Ну, а когда вы доберетесь до самой верхотуры, вам нужно будет прыгнуть с осыпающегося мостика на балкон, где вас ждет дополнительная жизнь. Здесь лучше всего заранее зарычать, чтобы обезвредить заполнившую воздух тучу стрел и заранее прикинуть с какого места прыгать, чуть-чуть ошибетесь и вам предстоит долгое путешествие до расположенного где-то далеко внизу двора замка, впрочем, все путешествие вам и не покажут – слишком долго, наверное, пришлось бы смотреть на экран. Наконец-то вы добрались до Гастона. Загоните его на одну из нижних крыш и бейте его в воздухе, когда он будет пытаться запрыгнуть наверх. Вам придется очень долго предаваться этому занятию. Но в какой-то момент Гастон, невзирая на ваши удары, окажется рядом с вами и нанесет удар ножом (одного пункта здоровья как не бывало).

Судя по всему, избежать хотя бы одного удара невозможно – ведь в мультфильме Гастон умудрился-таки пырнуть Чудовище ножом. Очухавшись от удара, забирайтесь на площадку опоясывающую самую высокую из башен, Гастон, окрыленный успехом, будет пытаться залезть туда и вам предстоит сбивать его в воздухе до тех пор, пока он не умрет. И вот вы увидите заставку, на которой Бель признается в любви умирающему Чудовищу. Вообще-то непонятно, зачем Чудовище так стремился вновь обрести человеческий облик, нашел бы себе такую же принцессу, которую тоже заколдовали и жил бы себе припеваючи. Но тогда это была бы совсем другая сказка. Но а эта сказка заканчивается именно этим признанием в любви, за секунду до того, как с розы упал последний лепесток. Вернее, мультфильм заканчивается, а игра-то еще не закончилась.

Вы думали убили Гастона, и все – прошли игру. Разбежались, как бы не так.

Последний уровень

Вас ждет еще один уровень, на этот раз действительно последний. Вы снова оказываетесь в том подвале, где совсем недавно собирали сокровища. Вы ранены, у вас стремительно убывает жизнь, и пока она не кончилась совсем, вы должны успеть коснуться всех своих слуг. Зачем он это делает, совершенно непонятно – в последней заставке про это ничего не говорится. Вы должны спешить – Чудовище не умеет бегать, может только ходить и прыгать. Но если вы будете идти никуда не торопясь, справиться со своей задачей вы не успеете, так что лучше передвигайтесь прыжками. Ну, а если вам это удалось, то что ж, можете себя поздравить, вы прошли эту игру. Финального мультика в этой игре нет – просто идут титры и статичные кадры из мультфильма. Но думаю, что если вы играете в первый раз, эти титры вы увидите нескоро.

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

РОБОКОП ПРОТИВ ТЕРМИНАТОРА

Создатели этой игры решили свести в жесткой схватке не на жизнь, а на смерть двух популярных, можно сказать, культовых, киногероев — Робокопа и Терминатора. Если быть более точным, одного-единственного Робокопа и целые толпы злобных терминаторов. С сюжетом создатели игры не стали особо мудрствовать — он в общем и целом повторяет сюжет «Терминатора». Суперкомпьютер Скайнет, которому доверили управление ядерными ракетами, начинает Третью Мировую войну с целью избавиться от человечества, а затем возглавляет войну роботов против остатков человечества. В ходе этой войны Скайнет вспомнил о роботе-полицейском, созданном компанией OCP в довоенные годы. Скайнет хочет использовать технологию, по которой создавался Робокоп в борьбе против людей. Но у самого Робокопа немного другие планы — он собирается спасти человечество.

Игра радует максимально высоким для Sega качеством графики, а сам игровой процесс, заключающийся в тотальном уничтожении всего и вся, заставляет надолго забыть обо всем.

1 игрок | **Боевик** | 65% Рейтинг



Настроечное меню игры

Difficulty — уровень сложности.
Уровней сложности всего три:
- Wimpy — легкий
- Normal — средний
- Killer — убийственный

Уровни сложности отличаются друг от друга количеством жизней, с которым начинаете игру. На легком уровне в вашем распоряжении 7 жизней, на среднем 5, на убийственном 7. Кроме того, уровни сложности отличаются тяжестью повреждений, которые наносит вам вражеский огонь. Казалось бы, жизней не так много, даже на самом минимальном уровне сложности, но не отчаивайтесь — за каждые десять тысяч очков дается дополнительная жизнь, к тому же дополнительные жизни в изобилии запрятаны в труднодоступных местах уровней (а мы еще и поделимся с вами секретом, как без всяких кодов набрать 99 жизней!)

Чем выше уровень сложности, тем больше повреждений наносит вам каждый вражеский выстрел.



Music is on/off — включить или выключить музыку. Музыка в игре выше всяческих похвал, так что выключать ее будет разве что полный извращенец.
Sound FX are on/off — включить или выключить звуковые эффекты.
Sound test — звуковой тест, здесь вы сможете послушать всю музыку и все звуки, какие только есть в игре.
Credits — титры. Может быть, вам интересно, кто именно делал эту замечательную игру.
Triggers are — расстановка клавиш.
Jump — прыжок
Fire — огонь.
Оставшаяся клавиша — смена оружия.
По умолчанию клавиши выставлены так:
A — смена оружия
B — огонь
C — прыжок
Exit — выход из настроечного меню.

Оружие

Оружия в игре более чем достаточно. Откровенно ненужных стволов нет — каждый вид оружия имеет свои достоинства и недостатки. Не забывайте — вы можете иметь при себе лишь два вида оружия и менять их при помощи клавиши A (по умолчанию).
В момент смерти то оружие, которое у вас выбрано, исчезает.
Пистолет Робокопа — самый первый вид оружия. Хорош на начальных уровнях игры. Далее рекомендуем обзавестись чем-либо более солидным и смертоносным.
Винтовка с разрывными пулями — хорошее оружие на ближней дистанции. Далеко эти пули не летят.
Винтовка с самонаводящимися пулями — вещь просто обалденная. Вы просто давите на клавишу «огонь», а пули сами ищут цели. С помощью этой штуки вы можете поражать даже те цели, которые находятся за пределами экрана.
Гранатомет — стреляет управляемыми гранатами. Вы выпускаете в воздух целое облако гранат, а затем управляете при помощи крестовины не только Робокопом, но и этим смертоносным облаком.
Плазменная винтовка — стреляет плазменными зарядами, которые расходятся широким веером. Основное достоинство, помимо большой зоны поражения, заключается в том, что плазменные заряды уничтожают вражеские выстрелы.
Пулемет робота ED204 — по сути дела тот же пистолет, только скорострельность его буквально на порядок выше. Этот вид оружия можно найти лишь на уровне OCP Office Complex в ходе ожесточенной разборки с самим ED204 или в конце игры, или на секретных уровнях (а еще можно воспользоваться кодом выбора оружия).
Красный лазер — тот же пистолет, только стреляет не пулями, а красными лазерными лучами, которые по своей поражающей способности ничем не отличаются от пуль. Особой ценности не представляет.
Белый лазер — основное достоинство этого оружия заключается в том, что оно с первого выстрела убивает терминаторов (правда, терминаторам в кожаных куртках требуется два выстрела, красным терминаторам — три, но встречаются эти терминаторы намного реже, чем обычные, которые на последних уровнях ходят буквально стадами).

Полезные предметы

Щит — временное (примерно секунд на пять) бессмертие. Идите вперед, не обращая на врагов внимания.
Банка с едой — Робокоп, как известно, является гибридом между человеком и машиной, а человеку, увы, время от времени надо что-то есть.
Голова Робокопа — дополнительная жизнь.

Полное описание

Trainer Level. Тренировочный уровень

Тренировочный уровень — он и есть тренировочный уровень. Вас ждет небольшая разминка перед настоящими сражениями.

Вы просто идете вперед по улице, убивая всех, кто встретится на пути. Не забывайте стрелять по освещенным окнам — там тоже прячутся враги. На этом уровне можно найти дополнительную жизнь — она находится на крыше небольшого здания, забраться на которое можно только прыгнув с лестницы, ведущей на соседнее здание.
Босс уровня убивается без всяких проблем, тем более что перед встречей с ним вы уже обзаведетесь серьезным оружием.

Streets of Detroit. Улицы Детройта

Уровень очень похож на предыдущий, только подлиннее и врагов на нем чуть побольше. Найти дополнительную жизнь можно, прыгнув с длинной перекладины внутрь дома, в пространство, скрытое стеной.

Кроме того, на уровне есть заложники (связанные парни, сидящие на коленях), которых необходимо освобождать — для этого необходимо просто коснуться их. Освобождение заложника имеет приятные последствия в виде полностью восстановленного здоровья.

Босс уровня прекрасно вам знаком — классический терминатор, чей образ воплотил на экране Арнольд Шварценеггер. По мере того, как вы будете всаживать в него пулю за пулей или гранату за гранатой, терминатор лишится своей кожаной куртки, затем он упадет, но не спешите радоваться — он еще дважды вскочит и успеет сделать несколько выстрелов. Но не беспокойтесь — в конце концов он взорвется и Робокоп скажет ему на прощание You are terminate (Ты уничтожен). Свое коронное «Я вернусь» терминатор ответить не успеет — уровень уже закончен.

Delta City under Construction. Строительство Дельта-Сити

Если вы помните, корпорация OCP решила осчастливить граждан Детройта, построив Дельта-Сити — город будущего. Добро пожаловать на строительную площадку. Вам предстоит долгое странствие по металлическим платформам. На этом уровне вы сможете найти целых три дополнительных жизни. Сделать это будет совсем несложно — месторасположение их очевидно — вам нужно отклоняться от маршрута, указанного стрелками, переползать по трубам и карабкаться по цепям.

Заложников на уровне нет, зато есть телекамеры, которые необходимо уничтожать. Каждая уничтоженная камера позволяет вам полностью восстановить здоровье. Поскольку уровень простирается не только вдаль и вширь, но и ввысь и в глубину, идеальным оружием для него является винтовка с самонаводящимися патронами.

Босс уровня — робот-наркоман из второй части «Робокопа». Это серьезный противник, но убить его при помощи винтовки с самонаводящимися пулями не составит особого труда. Вам придется стрелять в него с двух лестниц, расположенных по краям арены поединка. Как только стальная махина приближается к вам, по трубе переползайте к противоположной лестнице, по дороге перепрыгнув через противника, и продолжайте огонь.

Стрелять придется долго, но если вы сохраните бдительность, то не потеряете в этом поединке ни капли здоровья.



The Toxic Farm. Химический завод

А это химический завод из первой части — место финальной разборки с плохими парнями. Игра, правда, не фильм и до финальной разборки еще далеко.

Препятствий на этом уровне более чем достаточно — это и бочки с токсическими отходами, попав в которые вы мгновенно погибаете, и автоматические пушки, вылезающие из земли, пушки, перемещающиеся по рельсам, и всевозможные комбинации из всех этих напастей одновременно.

Прыгая в пространство, скрытое бочками или стенами, вы сможете разжиться полезными предметами и, как минимум, одной дополнительной жизнью.

Босс уровня — небольшой танк (очевидно, из будущего, в котором Земля стонет под стальной пятой терминаторов). Для его уничтожения оптимальным оружием является плазменное ружье (оно лежит неподалеку от места схватки). Плазменные разряды нейтрализуют большую часть вражеских выстрелов, а от выстрелов, летящих по дуге, более чем легко увернуться.

Сначала вы отстрелите у танка пушку, потом башню, а катающийся взад-вперед корпус удобнее всего уничтожать из винтовки с самонаводящимися пулями.

OCP Office Complex. Офис OCP

Пора бы заглянуть в контору, создавшую нашего славного героя, и навести там порядок. В самом начале уровня обратите внимание на пролегающую под потолком, дойдя до ближайшего стола, запрыгните на стол, а затем на трубу. Но двигайтесь не вперед, а назад, и вы вскоре пройдете сквозь стену (в стене скрыта одна дополнительная жизнь) и окажетесь в помещении с дверью. Здесь, уничтожив пушку под потолком, вы сможете найти дополнительную жизнь. Зайдите в эту дверь и двигайтесь до дальней стены, теперь зайдите прямо в эту стену, и вы окажетесь на секретном уровне!

Это опять улицы Детройта, но они просто кишат терминаторами! Попрыгав по платформам и добравшись до самого верха, вы столкнетесь со стальным пауком-минером. Запас прочности у этой штуковины почти как у любого серьезного босса. Если хотите добраться до трех странных предметов (они с частотой примерно раз в секунду поочередно превращаются во все полезные предметы в игре, включая и жизни, и оружие, которое вам встретится только на последующих уровнях), вам придется уничтожить эту стальную гадость. На одной из платформ на дальнем конце уровня вы сможете найти дополнительную жизнь.

Внимание!!! На этом уровне нет босса, и выйти с него можно, зайдя в ту дверь, через которую вы вошли. Вы снова вернетесь в то же помещение офиса. А что из этого следует? **Правильно! Вас ждет еще две дополнительных жизни, которые появились снова вместе с врагами. Вы можете теперь заходить на секретный уровень и возвращаться об-**



ратно до тех пор, пока не наберете 99 ЖИЗНЕЙ! (больше, увы, не дают).
За исключением этого небольшого секретика, никаких других тайн нам обнаружить не удалось. Не забывайте освобождать заложников и уничтожать все, что поддается уничтожению.
В конце уровня вас ждет приятная встреча с боевым роботом ED204, прекрасно знакомым по первой части Робокопа. Тактика борьбы с ним примерно такая же, как и с роботом-наркоманом. По углам помещения находятся бочки, под потолком пролегает труба. Что нужно делать, чтобы ED вас не задавил, наверное, ясно. А стрелять вы должны не куда придется, а в руку-пулемет. На большой дистанции для этого идеально подходит винтовка с самонаводящимися пулями. На ближней дистанции можно поработать плазменным ружьем. Наконец, рука-пулемет отвалится и вам нужно будет немедленно схватить ее. После чего, вставая на бочки, стреляйте по кабине (или по голове, или что там у него сверху). Минута интенсивной стрельбы — и от ED останутся только стальные ноги. Но расслабляться рано — эти ноги весьма шустро бегают, хотя расправиться с этими стальными останками не так сложно, как с ED(ом) в полной комплектации.

Terminator Outpost. Застава терминаторов

Ну вот, смена декораций. Детройт наших дней закончился, началось светлое будущее. Добро пожаловать в логово противника. Как только вы найдете белый лазер, толпы терминаторов перестанут быть проблемой. А проблемы со здоровьем вам помогут решить многочисленные командиры повстанцев, томящиеся в плену — они ничем не отличаются от заложников на предыдущих уровнях. В ямы, в которых плещется, разумеется, лучше не соваться — это мгновенная смерть.
Почаще отклоняйтесь от маршрута, заданного стрелками, и вы сможете найти как минимум четыре дополнительных жизни (одна из них лежит в лаве, прежде чем брать ее, не забудьте взять щит).
Босс уровня — меланхоличный терминатор-пулеметчик. Расправляться с ним нужно так же, как и танком на химическом заводе — при помощи плазменного ружья. Минута лихорадочного давления на клавишу «огонь» — и с противником будет покончено.

Underground Complex. Подземный Комплекс

Этот уровень можно описать одним коротким словом — беспредел. Количество вражеских выстрелов на квадратный сантиметр экрана превышает все мыслимые нормы. Терминаторов, наверное, наберется целая дивизия (или какие там в ихней армии структурные единицы). Автоматические пушки вырастают из пола как грибы после дождя.
Если у вас сохранились белый лазер и плазменное ружье, то, комбинируя эти два вида оружия (лазер против терминаторов, плазменное ружье против пушек и для очистки воздуха от вражеских выстрелов), вы сможете продвинуться достаточно далеко, не потеряв ни одной жизни. А пройти этот уровень без потерь, судя по всему, невозможно вообще.
В конце уровня вас дожидается еще один меланхоличный пулеметчик. Очереди выстрелов летят по дуге вверх и под небольшим углом вниз. Так что стрелять по этому парню надо издалека, даже когда он скрыт за краем экрана (если до вас долетают его выстрелы, то и ваши выстрелы тоже находят адресата), причем стрелять желательно из плазменного ружья.
Возиться с этим пулеметчиком придется долго. Но что уж тут поделаешь — живучий, зараза.

Underground Bunker. Подземный Бункер

От «Заставы» этот уровень, пожалуй, отличается только наличием двух новых врагов — стального паука-минера, который раскладывает самодвижущиеся мины (его вы могли наблюдать на секретном уровне), и красных терминаторов, которым и белый лазер не страшен (для того, чтобы убить их, вам необходимо попасть в них, как минимум, четыре раза).
Босс в конце уровня — громадный боевой робот, гуляющий по раскаленной лаве. В лаву соваться, разумеется, не стоит. Стрелять нужно с берега, а при приближении противника перебираться на другой берег по трубам наверху.

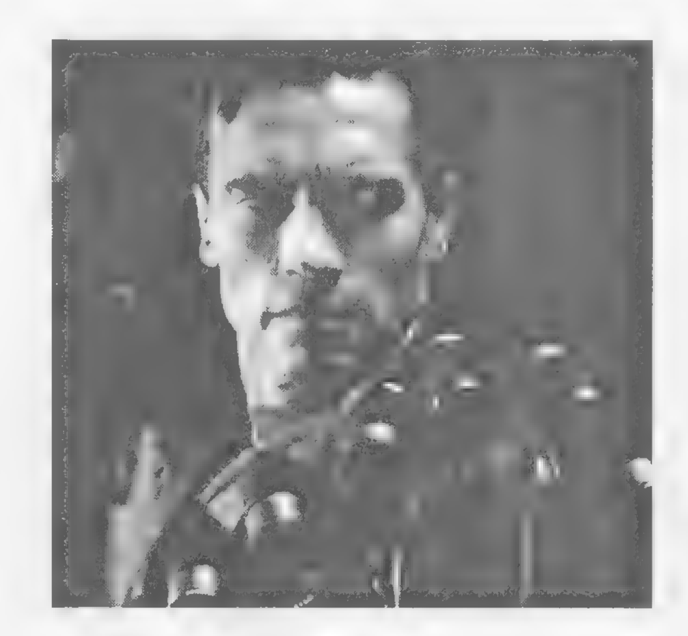
Wall to Skynet. Стена Скайнета

Вы на ближних подступах к логову коварного суперкомпьютера. Ближние подступы — они и

есть ближнее подступы. К знакомым напастям добавляется два новых вида пушек и летающие бомбы. К счастью, среди терминаторов нет их красной разновидности, но обычных стальных врагов хватает с избытком.
На уровне есть две дополнительные жизни — для того, чтобы найти их нужно, как всегда, отклониться от заданного маршрута.
Босс уровня — очередной терминатор-пулеметчик, с которым вы легко расправитесь при помощи плазменного ружья (если такового у вас нет, вам, увы, придется туго).

Skynet. Скайнет

Ну, вот мы и добрались до финальной разборки. Скайнет — суперкомпьютер, развязавший Третью Мировую, а затем возглавивший войну машин против остатков человечества, ждет вашего визита.
Уровень мало чем отличается от предыдущего. Единственное отличие — появление новых летающих бомб — больших черных шаров, от которых крайне сложно увернуться.
А вот и финальная сцена — сквозь круглые окна, прорезанные в бронированных стенах, мы видим безрадостный пейзаж испепеленной ядерным пожаром Земли. Надо теперь приложить максимум усилий, чтобы изменить историю и избежать подобного светлого будущего.
Перед самым поединком вы увидите предмет, поочередно превращающийся во все полезные предметы в игре. Постарайтесь выхватить винтовку с самонаводящимися пулями — она, на наш взгляд, наиболее подходящее оружие в будущем поединке.
А поединок предстоит жаркий — Скайнет в игре выглядит как стальной череп, висящий в воздухе, из этого черепа вылетают вереницы летающих бомб и ракеты, по краям экрана один за другим появляются терминаторы. Самонаводящиеся пули при таком обилии противников незаменимы.
По мере того как вы всаживаете в противника очередь за очередью, из него будут выпадать встреченные вами ранее предметы-перевертыши, а скорость движения летающих бомб увеличится до просто сумасшедшей. Кроме того, откуда-то сверху периодически будут вылетать плазменные разряды. А кто сказал, что будет легко. Держитесь, конец уже близок. И вот объятый пламенем Скайнет исчезает в нижней части экрана.
Все. Человечество спасено. История потечет по другому руслу. Третью Мировую войну начнет не суперкомпьютер, а кто-нибудь другой.



17 Зак. 376

SHADOWRUN

БЕГ В ТЕНИ

Игра Shadowrun является аналогом System Shock и представляет собой смесь двух жанров: RPG и Action. Обе игры основаны на вселенной Cyber Punk (это классическая Dark Future RPG). Действие происходит в недалеком будущем: корпорации правят миром, но, несмотря на это, правительство и армия существуют, обладая приличной силой.

1 игрок | **Ролевая игра** | 78% Рейтинг



Управление

Start — переход в меню выбора инвентаря;
A — стрельба;
B — прицел, выбор опций;
C — отмена.

Прохождение

Технология в мире Cyber Punk слегка продвинута, при этом наиболее продвинуты медицина и кибернетика. Появилось такое понятие, как биоимплантант. Это есть что-либо, всунутое в тело: оружие (как вам «подкожный гранатомет»?), броня, навороченные протезы (инфракрасный глаз с 8 кратным увеличением), микрочипы и различные приборы (радар, автоприцел и пр.). О биоимплантах в официальном описании Cyber Punk сказано: «Людям, носящим в себе биоимплантов на $ 100 000, следует хорошо подумать, прежде чем в одиночку заходить в темный переулок. Разумеется, если большая часть этого оборудования не является оружием».

Итак, год на дворе 2058. Управляете вы неким человеком Joshua. Ваш брат Michael, который, как и вы, был наемником в организации Shadow runner (Бегущие в тени), погиб, перебираясь ночью со своим отрядом через Дикую Местность. Общественность и вы узнали об этом благодаря кибернетическому глазу одного из убитых солдат, информация с которого была преобразована в видео. Joshua (то есть вы), конечно, клянется отомстить за смерть брата, и со словами «Русские на войне своих не бросают!» собирает в спешке вещи и летит к месту последней сделки своего обожаемого родственника.

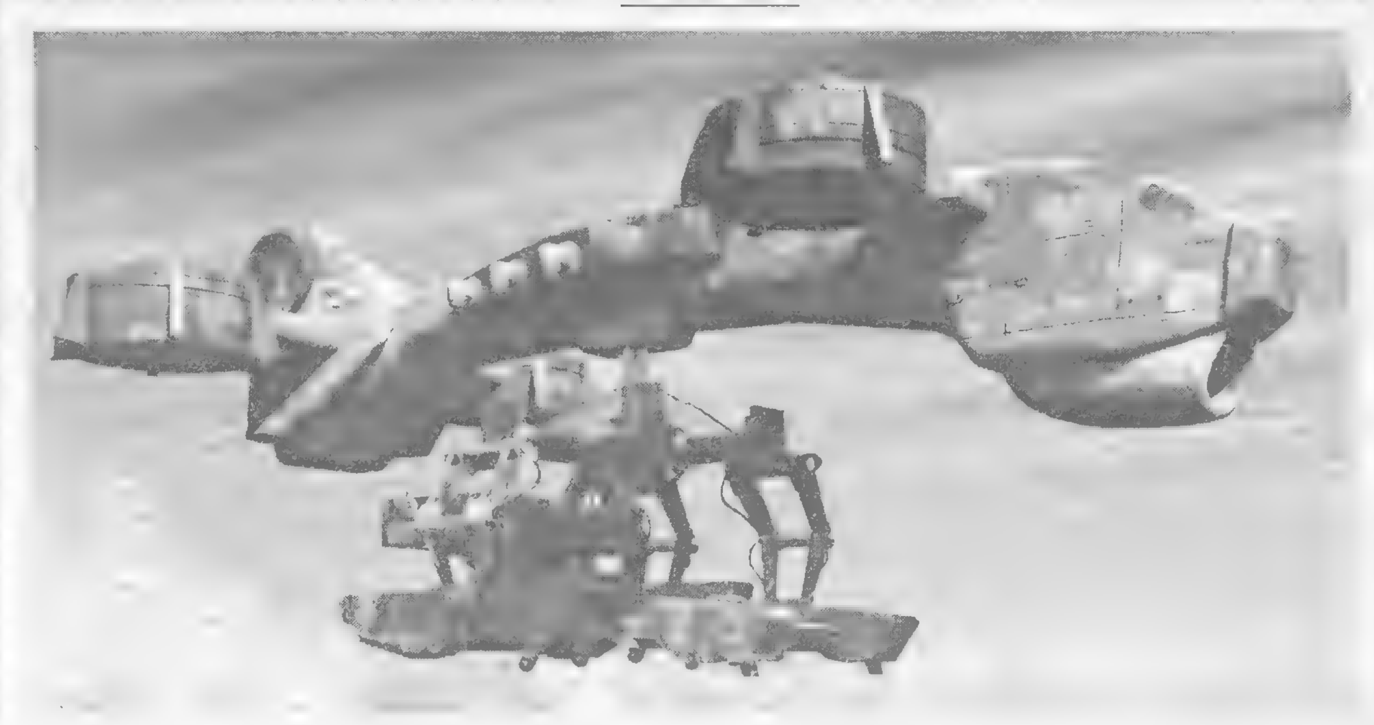
В Shadowrun вы можете выбрать себе персонажа, за которого хотите играть. Всего их три:

Samurai (Самурай)

Закаленный в тяжелом бою Самурай является настоящей машиной убийства, эдаким танком на двух ногах. Прекрасно владеет всеми стрелковыми видами оружия, гранатами, хорошо дерется и устойчив к физическим повреждениям, при этом совершенно не разбирается в компьютерах, глуп и не владеет магией. Так что при игре за Самурая, не стоит особо раздумывать над философским вопросом «бить или не бить?». Первое, однозначно.

Attributes			
Body	4	Intelligence	2
Quickness	3	Willpower	4
Strength	4	Essence	5.9
Charisma	1	Magic	0
Skills			
Sorcery	0	Throwing	2
Firearms	4	Computer	0
Pistols	0	Biotech	1
SMGs	0	Electronics	0
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	3	Negotiation	1





Decker (Хакер)

Профессионал — компьютерщик. Он даже спит в обнимку с клавиатурой. Взламывает любые пароли, киберпространство для него — это дом родной. Несмотря на физическую слабость — истинный интеллектуал. Слабо владеет оружием, и плохо переносит физические повреждения. Играя за Хакера, вам необходимо взламывать компьютерные системы и желательно избегать вооруженных стычек.

Attributes

Body	2	Intelligence	4
Quickness	5	Willpower	3
Strength	2	Essence	5.8
Charisma	2	Magic	0

Skills

Sorcery	0	Throwing	0
Firearms	2	Computer	3
Pistols	0	Biotech	2
SMGs	0	Electronics	1
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	1	Negotiation	2

Gator Shaman (Шаман)

Для достижения цели использует различные заклинания. С детства прогуливал уроки физкультуры, а вместо них занимался магией и оккультными науками. Поэтому слаб, но мастерски владеет колдовством. В игре учится новым заклинаниям у определенных людей. Оружием владеет плохо, еще хуже дерется врукопашную. Тактика игры за Шамана заключается в изучении и последующем использовании заклинаний (атакующих и защитных). Противников желательно близко не подпускать. Кроме этого, он терпеть не может биоимпланты, поэтому на него их желательно не одевать.

Attributes

Body	2	Intelligence	3
Quickness	4	Willpower	4
Strength	1	Essence	6.0
Charisma	2	Magic	6

Skills

Sorcery	3	Throwing	0
Firearms	2	Computer	0
Pistols	0	Biotech	0
SMGs	0	Electronics	0
Shotguns	0	Reputation	1
Melee Combat	1	Negotiation	3

В каждой RPG существуют характеристики персонажа, и Shadowrun здесь не исключение. Они поделены на два раздела: Attributes (Свойства) и Skills (Навыки). Свойства отвечают за такие параметры, как: Body (Выносливость), Quickness (Ловкость), Strength (Сила), Charisma (Обаяние), Intelligence (Интеллект), Willpower (Сила Воли), Essence (Концентрация), Magic (Магия). Навыки же отвечают за параметры: Sorcery (Колдовство), Firearms (Огнестрельное оружие), Pistols (Пистолеты), SMGs (Пистолеты-Пулеметы), Shotguns (Дробовики), Melee Combat (Рукопашный бой), Throwing (Метание), Computer (Компьютер), Biotech (Биотехнология), Electronics (Электроника), Reputation (Репутация), Negotiation (Разговор).

Разберем каждый из параметров:

Attributes (Свойства)

Body (Выносливость): повышает сопротивляемость к огнестрельному оружию, гранатам, ближнему бою, а также предотвращает кариес).

Quickness (Ловкость): определяет скорость движения и атаки, а также увеличивает успех в обычном и кибернетическом боях.

Strength (Сила): увеличивает повреждения от рукопашного боя и улучшает точность гранат.

Charisma (Обаяние): уменьшает цену найма Бегущих в Тени и увеличивает успех при разговоре.

Intelligence (Интеллект): увеличивает скорость нападения и повышает успех в обычном и кибернетическом боях.

Willpower (Сила Воли): повышает сопротивляемость к заклинаниям, действующим на сознание, а также увеличивает успех в бою.

Essence (Концентрация): увеличивает регенерацию маны, но параметр уменьшается при установке биоимплантов.
Magic (Магия): увеличивает силу заклинаний. Уменьшается при установке биоимплантов.
Skills (Навыки)
Sorcery (Колдовство): увеличивает успех при применении заклинаний.
Firearms (Огнестрельное оружие): увеличивает успех при использовании ВСЕХ типов оружия.
Pistols (Пистолеты): увеличивает успех при использовании пистолетов (легкого и тяжелого).
SMGs (Пистолеты-пулеметы): увеличивает успех при использовании пистолетов-пулеметов.
Shotguns (Дробовики): увеличивает успех при использовании дробовиков.
Melee Combat (Рукопашный бой): увеличивает успех в рукопашном бою.
Throwing (Метание): увеличивает процент ущерба от гранат.
Computer (Компьютер): увеличивает успех в кибернетическом бою и при работе с электронными цепями.
Biotech (Биотехнология): увеличивает успех при использовании аптечек и стимпаков.
Electronics (Электроника): увеличивает успех при взломе.
Reputation (Репутация): увеличивает известность.
Negotiation (Разговор): уменьшает цены.

Изначально у каждого персонажа некоторые параметры уже немного развиты. Впоследствии вы можете сами увеличивать многие характеристики. Происходит это так: убив несколько монстров или использовав коды, вы заработаете некоторое количество кармы. Очки кармы можно распределять по собственному желанию, причем величина кармы, требуемая для повышения характеристик, растет с увеличением самого параметра.

Экран персонажа



Баланс Атаки/Защиты — здесь вы можете выбирать, что ваш персонаж будет лучше делать: атаковать или обороняться. По умолчанию атака и защита между собой равны. При установке атаки на максимум вы должны быть уверены, что противник до вас не дойдет благодаря увеличенным повреждениям. Если же вы поставите на максимум защиту, то до вас точно доберутся, но вот пробить такую броню мало кому удастся.

Использование предмета — здесь вы можете перезаряжать патроны, выбрасывать предметы из инвентаря (безвозвратно), использовать медикаменты и пр.

Характеристики — выводит экран характеристик вашего персонажа (Attributes/Skills).

Биоимпланты — показывает импланты, которые на данный момент есть у вашего персонажа.

Магия — выводит экран с магическими характеристиками вашего персонажа (только для Мага и Шамана).

Секретарь — здесь показывают ваши связи, квесты, количество денег, меню сохранения/загрузки, а также секретное меню (после чит-кода).

Заклинания (Spells)

Без заклинаний Маг — это обыкновенный дохлятик, которому в Shadowrun делать нечего. Поэтому, играя за него, ни в коем случае не брезгуйте колдовством (тем более времена Святой Инквизиции давно миновали). Использование заклинаний стоит ментальных жизней, если они закончились, то персонаж умирает. Правда, эти жизни со временем восстанавливаются.

Barrier (Барьер): создает магическую стену, которая мешает движению. Неплохое заклинание, так как противник сквозь стену идти не может, а в это время вы его спокойно расстреливаете.

Confusion (Замешательство): понижает сопротивляемость врагов и наносимые ими повреждения.

Heal Wounds (Лечение ран): лечит персонажа (физические состояние).

Rockskin (Каменная кожа): уменьшаются получаемые вами повреждения.

Mana Storm (Магический шторм): магический пожар, действующий по площади. Близко со штормом находиться не рекомендуется.

Mana Blast (Взрыв маны): разрыв волшебной энергии, которая причиняет ментальный вред.

Mana Zap (Магическая стрела): маленький пучок энергии, наносящий физические повреждения.

Super Barrier (Сверхбарьер): усиленный вариант простого Барьера. Противник при соприкосновении со стеной не может двигаться.

Stink (Зловоние): вызывает отвращение у всех целей поблизости. Усиленный вариант Замешательства.

Sleep (Сон): утомляет противника. С течением времени у него уменьшается ментальное здоровье. Действует в радиусе.

Invisibility (Невидимость): делает персонажа невидимым. Противник постоянно промахивается.

Hellblast (Адский взрыв): усиленный вариант Магического шторма. Создает страшное пламя, уничтожающее все на карте (действует также на вашего персонажа, если он зашел в зону действия заклинания).

Flame Bolt (Огненный удар): большой шар огня, причиняющий физические повреждения.



Flame Dart (Ускоренное пламя): маленькая вспышка огня, причиняющая ментальные повреждения.

Хакерские программы

Чтобы беззаботно взламывать терминалы, одного хакерского мастерства маловато. Необходимы различные программы для вскрытия паролей, уничтожения защиты, отражения информационных атак и пр. Эти программы очень похожи на заклинания, но действуют, к сожалению, только в киберпространстве. Любая программа обладает двумя характеристиками: размером (так как есть строгий лимит на размер информации, которую можно взять с собой) и временем загрузки. Кроме того, эти программы делятся на три группы: Combat (Бой), Defence (Защита), Mask/Sense (Маскировка/Сканирование).

Combat:

Attack (Атака): размер-32 mp / время загрузки-1 secs

Программа разрушает IC (Интегральную Схему). Необходима, когда маскировка сорвалась.

Slow (Замедление): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа замедляет реакцию IC, тем самым тормозя ее атаки и сообщения тревоги.
Не наносит никакого вреда IC.

Degrade (Ухудшение): размер-64 mp / время загрузки-2 secs

Программа понижает обороноспособность узла. Ослабляет IC.

Rebound (Отражение): размер-48 mp / время загрузки-1 secs

Программа отражает атаки обратно.
Ослабевает с каждым попаданием.

Defence:

Medic (Доктор): размер-64 mp / время загрузки — 2 secs

Программа восстанавливает виртуальные жизни у персонажа.
Сильно поврежденный персонаж восстанавливается медленнее.

Shield (Щит): размер-64 mp / время загрузки — 2 secs

Программа уменьшает повреждения от атаки.
Бесполезна против Черной IC.

Smoke (Туман): размер — 32 mp / время загрузки — 1 secs

Программа создает электронный хаос. Ухудшает ВСЕ атаки.
Ослабевает каждые четыре секунды.

Mirrors (Зеркала): размер — 48 mp / время загрузки — 1 secs

Создает голограмму персонажа, уменьшающую точность атак IC.
Ослабевает каждые четыре секунды.

Mask/Sense

Sleaze (Слизь): размер — 48 mp / время загрузки — 1 secs

Программа позволяет персонажу обойти узел без активных действий.

Deception (Обман): размер — 32 mp / время загрузки — 1 secs

Программа создает код доступа к Серой IC.
Бесполезна против Черной IC.

Relocate (Перебазировка): размер — 32 mp / время загрузки — 1 secs

Программа отменяет тревогу IC.
При успешном применении IC не атакует.

Analyze (Анализ): размер — 48 mp / время загрузки — 1 secs

Анализирует узел и выдает информацию об IC.

Hotels (Гостиницы)

В гостиницах вы можете увеличить свои характеристики, заплатив некоторую сумму денег.

Название	Местность
Stoker's Coffin Motel	Redmond Barrens
Gates Undersound Hotel	Downtown Seattle
Wylie's Gala Inn	Penumbra District
Tarislar City Inn	Puyallup Barrens
Council Island Inn	Council Island

Bars and Restaurants (Бары и рестораны)

В барах и ресторанах вы получаете задания, а также можете взять себе наемника в помощь (если он согласится).

Местность	Название
Downtown Seattle	The Space Needle, Matchsticks, Icarus Descending
Penumbra District	Club Penumbra, The Big Rhino
Redmond Barrens	The Jump House, The Jackal's Lantern
Renraku Arcology	The Frag Grenade
Puyallup Barrens	Underground 93, The Wanderer
Council Island	The Friendship Restaurant

Contacts (Контакты)

У вас есть возможность звонить через Vid — Phone (одна из функций в терминале). С его помощью вы можете узнавать информацию, покупать, нанимать на работу и прочее.

Имя	Занятость
Capt. Quinton Jaymes	Экс-наемник
Alesandro Hobbs	Служащий компании
Sharkey	Механик
Kipp David	Хакер (служащий корпорации)
Wilma Temmenhoff	Уличный хакер
Sgt. Macklemann	Голливудский охранник
Gregory Wilns	Маг (служащий корпорации)
Mr. Faradouchi	«Папа» в мафии
Agira Tetsumi	Босс Якудза
Henry J. Culver	Городское (Сиэтл) должностное лицо
Max	Саботажник
Sgt. Chillicut	Частный детектив
Prof. Jefferson	Университетский маг

Shadowrunners (Бегущие в тени)

Кроме Joshua, вы можете набирать в команду других наемников (до трех человек, включая вас). Любого наемника, если его убили, можно возродить, дав ему медикамент.

Имя	Раса	Профессия	Бар / ресторан
Ricky	Dwarf (Карлик)	Rat Shaman	The Jackal's Lantern
Trent Delisario	Human (Человек)	Mage	The Space Needle
Winston Marrs	Troll (Троль)	Samurai	The Big Rhino
Petr Uvehr	Dwarf (Карлик)	Decker	The Wanderer
Walking Bear Orc (Орк)	Bear	Shaman	The Friendship Restaurant
«Phantom»	Elf (Эльф)	Decker	The Frag Grenade
Ilene Two Fists	Human (Человек)	Samurai	The Jump House
Freya Goldenhair	Elf (Эльф)	Mage	Club Penumbra
Rianna Heartbane	Elf (Эльф)	Decker	Matchsticks
Stark	Human (Человек)	Samurai	Underground 93

Свободные вещи: если у вас нет денег, а хочется чего-нибудь крутого, то берите в напарники наемника, который вам не нравится, снимайте с него все, что нужно, и спокойно отправляйте его к праотцам.

В заключение скажу, что игру делала FASA, которая разработала настольную игровую систему Battle Tecn. И на ее основе было создано огромное количество настольных игр. Несмотря на то, что Shadowrun не имеет никакого отношения к Battle Tech, игра очень похожа на настольные RPG. Людям, которым надоели аркады, я советую вооружиться англо-русским словарем (страниц на 800 — 900) и начать игру в Shadowrun.

нажмите ABBACAB
Теперь в игре нажмите Start и выберите [illegible]
[illegible] в кей есть?
SPELLS – вся магия у мага.
DECK – все программы для хакеры
DECK SYSTEM – любая система
HEAL ALL – вылечить [illegible]
[illegible] +10 карма
CONTACTS = все доступ[illegible]
WALK FAST = +10 KARMA

SHINING FORCE

СИЯЮЩАЯ СИЛА

Одна из лучших ролевых игр на SEGA. Большой объем и достаточно высокий уровень сложности, несомненно, доставят удовольствие любителям ролевых игр.

1 игрок | Ролевая игра | 70% Рейтинг



Предыстория

Королевство **GUARDIANA** земли **RUNE** долгое время было оплотом мира и законности, одновременно охраняя врата древних народов **THE GATE OF THE ANCIENT**, ведущие к неизведанным мирам. В книгах из королевской библиотеки, собиравшейся веками, говорилось о давней грандиозной битве между силами света и тьмы. В одной книге было сказано, что **DARK DRAGON**, возглавляющий силы тьмы, будучи побежденным воинами Света, обещал вернуться через 1000 лет.

Тысяча лет мира и спокойствия прошли, и королевство **RUNEFAUST** объявило войну другим королевствам **RUNE**, чтобы помочь **DARK DRAGON'у** вновь вернуться в этот мир.

Небольшой отряд воинов, именуемый **SHINING FORCE** (**Сияющая Сила**), отправляется в опасное путешествие для борьбы с темными силами **RUNEFAUST'а**, и вы возглавляете его.

Основа игры – это сражения. Вы должны продумывать стратегию на несколько шагов вперед. Не имеет смысла подробно описывать каждую битву, так как каждый игрок выбирает свою стратегию и тактику, действует по своему усмотрению и в зависимости от состава команды и уровня развития своих бойцов. Здесь даны лишь некоторые рекомендации.

Во время боя вперед лучше выставить самых сильных бойцов и стрелков, а лекарей и магов оставлять в арьергарде. У каждого бойца должны быть при себе лечебные травы. Лекари – это хорошо, но взаимовыручка в бою тоже не помешает. Вы сможете с помощью лекарственных средств подлечить себя или ближайшего соседа. Основной персонаж должен остаться в живых на протяжении всего сражения, иначе вы потеряете половину своего золотого запаса, и вам придется начинать бой с самого начала. Старайтесь всегда держать целителя рядом с собой. В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS** или **ANGEL WING** – в этом случае вы, по крайней мере, не потеряете своих денег. В случае гибели других членов команды сражение будет продолжаться без них.

Иногда случаются сверхмощные атаки как с одной, так и с другой стороны. Также бойцы обеих сторон могут иногда защищаться от атак, но, к сожалению, этой привилегией почему-то чаще пользуется неприятель. Это не относится к действию магии, против нее не может устоять никто. И двойные удары, и защита, и сверхмощные атаки происходят автоматически, и вы никак не можете влиять на это. Между боями вы побываете в нескольких городах и деревнях, собирая полезную информацию, разговаривая с местными жителями, покупая или находя различные предметы, которые помогут вам в вашем путешествии, и будете постепенно находить все новых бойцов.

Управление

В игре предусмотрена система записи (сохранения) – (save) – на трех файлах. Если заняты один или два файла, то нажав на «**Start**», вы можете:

new – начать новую игру;

cont – продолжить ранее записанную;

del – стереть какой-либо файл;

copy – скопировать какой-либо файл на свободное место.

Если нажать кнопки **A** или **C**, находясь в городе, появляются изображения нескольких иконок (использовать **A** или **C**):

1. Говорить (**talk**) – нужно встать прямо перед персонажем.

2. Предметы (**items**) – эту иконку можно развернуть:

use – использовать какой-либо предмет,

drop – избавиться от ненужного предмета,

give – передать какой-либо предмет от одного персонажа другому

3. Исследовать (**search**) – используется для открывания сундуков или исследования каких-либо мест.



4. Магия (**magic**) – эта иконка не работает вне сражения.

В магазинах при разговоре с торговцем появляются следующие иконки:

buy – купить что-либо (когда покупаете оружие, не забудьте потом вооружить им бойцов!);

sell – продать что-либо из имеющегося у вас;

repair – починить какой-либо предмет, нуждающийся в ремонте;

deals – «из-под полы». Иногда могут продаваться полезные предметы.

В каждом городе вы можете найти священника (**Priest**). После разговора со священником появляются иконки (используется **C**):

save – сохранить игру;

raise – восстановить убитого персонажа;

promote – повысить уровень (**L**) какого-либо персонажа.

Необходимо набрать 10 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. При переводе персонаж становится слабее, но зато потом он может использовать более мощное оружие и быстрее совершенствовать свое боевое мастерство. За один раз не рекомендуется повышать больше двух-трех бойцов, чтобы резко не ослабить свою команду;

cure – если какой-то персонаж отравлен, парализован или проклят, можно вылечить его.

В штабе (**HEADQUARTERS**) в каждом городе вы можете:

advice – получить советы Новы перед каждым сражением, какую лучше выбрать тактику;

item – посмотреть, что у вас есть в наличии;

status – посмотреть статус каждого члена команды: уровень (**LV**), жизненные силы (**HP**), магия (**MP**), атака (**attack**), защита (**defense**), быстрота (**agility**), подвижность (**move**);

join – заменить одного бойца другим. Так как в сражении не могут участвовать больше 12 человек, вам придется выбирать сильнейших и периодически заменять того или иного персонажа.

Также в штабе вы можете поговорить с каждым из бойцов, независимо от того, будет он сражаться или в данное время «в запасе», и узнать, каков его боевой настрой.

Во время сражения вы управляете своим персонажем с помощью стрелок и кнопок **A** или **C**. Нажав на **A** или **C**, вы можете:

attack – атаковать противника;

item – использовать (**use**) какой-либо предмет, передать (**give**) его другому бойцу, находящемуся рядом с вами, перевооружить или вооружить (**equip**) бойца имеющимся оружием, избавиться (**drop**) от ненужного предмета;

stay – оставаться на том месте, куда вы привели своего бойца;

magic – использование магии (у кого она есть);

Если нажать **B** в то время, когда очередь двигаться предоставлена вашему персонажу, появляется белый светящийся квадрат. Наведя его на ваших бойцов или противников и нажав **A**, вы увидите полный статус персонажа.

Если навести квадрат на свободное место и нажать **A** или **C**, появятся иконки:

map – карта сражения. Можно посмотреть расположение ваших сил (зеленый цвет) и сил противника (красный цвет);

message – можно убрать часть информации, появляющейся после каждого сражения;

speed – скорость прохождения на экране информации;

quit – можно в любой момент покинуть поле боя, ответив «yes», и в следующий раз игра начнется именно с этого места.

Члены команды

Характеристики бойцов, данные здесь, носят чисто справочный характер. Каждый игрок волен формировать команду по своему усмотрению или в зависимости от обстоятельств (как хорошо удалось развить того или иного персонажа).

MAX – основной персонаж. Хороший боец, владеет магией **EGRESS**. Вы можете выбрать для него и любое другое имя.
LUKE – воин. Хороший боец, владеющий мечом и боевым топором. Останется он до конца или нет, зависит от того, как будут повышаться его уровни.
KEN – рыцарь.Быстро наращивает силу, но позже появятся рыцари с более мощной атакой и лучшей защитой.
TAO – колдунья. Владеет магиями **BLAZE**, **SLEEP**, **DISPEL** и **BOOST**. **TAO** желательно держать в команде до конца.
HANS – лучник. Хорош на первых порах, но потом лучше заменить его.
LOWE – целитель. Медленно набирает уровни, но если удастся развить его, он будет хорош и как целитель, и как боец. Владеет магиями **HEAL**, **DETOX**, **SLOW** и **QUICK**.
GONG – монах. Неплохой целитель.
GORT – воин. Очень сильный боец. Желательно, чтобы он быстрее повышал свое мастерство и оставался с вами как можно дольше.
MAE – метательница копья. Довольно сильный боец.
KHRIS – целительница. Хороша на первых порах. Владеет магией **HEAL**.
ANRY – колдунья. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT** и **MUDDLE**. Желательно активно развивать ее.
ARTHUR – рыцарь. Очень слабый боец, лучше заменить его при первой же возможности.
BALBAROY – человекоптица. Средний боец, хорош на первых порах.
AMON – человекоптица, жена **BALBAROY**'я. Довольно слабый боец.
DIANE – лучница. Если удастся хорошо развить ее, будет весьма полезна.
ZYLO – оборотень. Довольно сильный боец, но все зависит от того, как удастся развить его.
PELLE – рыцарь. Очень сильный боец, желательно оставить в команде до конца.
YOGURT – непонятный маленький зверек. Практически бесполезен.
KOKICHI – можно назвать его «летающим рыцарем». Может стать очень сильным бойцом. Есть смысл развивать его.
VANCAR – рыцарь. Неплохой боец.
DOMINGO – маг. Исключительно полезный боец, обязательно развивайте его. Владеет магиями **FREEZE**, **MUDDLE**, **DISPEL** и **BOOST**. Имеет хорошую защиту.
GUNTZ – допотопный рыцарь. Средний боец.
ERNEST – рыцарь. Неплохой боец.
LYLE – лучник. Неплохой боец, может заменить **DIANA'у**.
~~BLEU~~ – дракон. Умный, но в бою не очень хорош.
MUSASHI – самурай. Очень сильный боец, есть смысл держать его до конца игры.
ALEF – хорошая колдунья. Жаль, что присоединяется к вам слишком поздно. Есть смысл попробовать развить ее. Владеет магиями **BLAZE**, **FREEZE**, **BOLT**.
TORASU – прекрасный целитель, будет очень полезен. Владеет магиями **HEAL**, **DETOX**, **SHIELD** и **AURA**.
ADAM – робот. Средний боец.
HANZOU – ниндзя. Сильный боец, но слишком поздно появляется. Владеет магиями **SLEEP**, **DISPEL**, **DESOUL**..

Магии

Боевые магии

BLAZE – магия огня. Действует на всех врагов.
FREEZE – магия замораживания. Действует на всех врагов.
BOLT – магия молнии. Действует на всех врагов.
MUDDLE – магия путаницы. Пораженный ею персонаж может действовать непредсказуемо, вплоть до атаки на своих же бойцов. Действует не на всех врагов.
DESOUL – магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует очень редко.
DISPEL – магия рассеивания. На какое-то время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех врагов.
SLOW – магия понижения. Снижает на определенное время защиту и проворность противника.
SLEEP – магия сна. Усыпляет на какое-то время ваших противников, но действует избирательно.
Другие магии:
EGRESS – магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.
SHIELD – магия поля. Образует поле вокруг вашего бойца, защищающее на какое-то время от действия магии неприятеля.
BOOST – магия помощи. На некоторое время увеличивает силу атаки вашего бойца.
DETOX – магия противоядия. Избавляет вашего бойца от действия яда, которым его могут отравить некоторые враги.
HEAL – магия исцеления. Восстанавливает часть жизненной энергии одного вашего бойца.
AURA – магия ауры. Тоже магия исцеления, но действующая сразу на нескольких ваших бойцов.
QUICK – магия скорости. На некоторое время увеличивает скорость вашего бойца.



Оружие

(дано в порядке возрастания мощности)

Мечи, сабли

Short Sword, Middle Sword – основной персонаж, воины, человекоптицы.
Long Sword – основной персонаж, человекоптицы
Steel Sword, Broad Sword, Doom Blade, Katana – основной персонаж, человекоптицы, ниндзя, самурай (все – после повышения)
Sword of Light, Sword of Darkness, Chaos Breaker – основной персонаж (после повышения)

Луки, арбалеты

Wooden Arrow, Steel Arrow – лучники

Elven Arrow, Assault Shell, Buster Shot – лучники (после повышения)

Копья

Spear, Power Spear, Bronze Lance – рыцари

Steel Lance, Chrome Lance, Halbert, Valkyrie, Devil Lance – рыцари (после повышения)



Секиры, боевые топоры

Hand Axe, Middle Axe, Battle Axe – воины

Heat Axe, Great Axe, Atlas – воины (после повышения)

Волшебные жезлы

Wooden Staff, Power Staff – маги и целители

Guardian Staff – маги и целители (после повышения)

Holy Staff – целители (после повышения)

Demon Rod – маги (после повышения)

Некоторые виды оружия, помимо прямого назначения, могут использоваться (use) в бою как магия:

Halberd – магия **BOLT**

Heat Axe – магия **BLAZE**

Sword of Light – магия **BOLT**

Sword of Darkness – магия **DESOUL**

Chaos Breaker – магия **FREEZE**

Demon Rod – можно взять несколько единиц магии для себя у другого персонажа.

При использовании оружия таким образом нужно постоянно следить за его состоянием и своевременно ремонтировать в магазинах, если не хотите потерять ценную вещь. Когда предмет начинает ломаться, после его критического использования появляется предупреждение на экране для сообщений. В таком случае остаток сражения используйте данный предмет просто как оружие, а потом не забудьте отремонтировать. Часть оружия проклята, и если вы вооружите им своего персонажа, то в бою это проклятье может проявиться (боец теряет часть жизненной энергии или вообще отказывается от атаки). Но зато сила удара при вооружении таким оружием значительно возрастает, так что решайте сами, пользоваться им или нет. Если вы все-таки вооружите им бойца, то потом, если захотите поменять оружие, проклятье нужно снять (cure) в церкви. Прокляты: **Devil Lance** и **Demon Rod**.

Предметы

В магазинах вы можете купить

medical herb – лекарственную траву. Восстанавливает 8 единиц жизненной энергии;

healing seed – лечебное зерно. Восстанавливает 12-14 единиц жизненной энергии;

antidote – противоядие

angel wing – крыло ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя.

Особые и спрятанные предметы

Power Potion – снадобье силы. Используется один раз для повышения уровня атаки вашего персонажа.

Defense Potion – снадобье защиты. Используется один раз для повышения уровня защиты вашего персонажа.

Bread of Life – хлеб жизни. Используется один раз для увеличения линии жизни вашего персонажа.

Domingo Egg – яйцо, из которого появляется маг **DOMINGO**.

Orb of Light – камень света. Необходим на протяжении всей игры.

Bikini и Houte Couture – экипировки, соответственно, для **TAO** и **ANRI**. Улучшают внешний вид колдуний, но не влияют на способности.

Moon Stone – лунный камень. Необходим для изготовления **Lunar Dew** .

Lunar Dew – лунная роса. Необходима для лечения **ZYLO**.

Legs of Haste – быстрые ноги. Используются один раз для увеличения скорости вашего персонажа.

Shower of Cure – целительный дождь. используется один раз во время сражения для восстановления жизненной энергии всех бойцов.

Turbo Pepper – турбоперец. Используется один раз для увеличения мобильности вашего персонажа.

Кольца

Почти все кольца могут выполнять двойную функцию (как и некоторые виды оружия): повышать какие-либо способности персонажа, вооруженного им, и использоваться в бою как магия. Их также нужно ремонтировать.

Два кольца – **BLACK RING** и **EVIL RING** – прокляты (см. проклятое оружие).

Black Ring – черное кольцо. Увеличивает атаку вашего персонажа и действует как магия **BLAZE**. Может использоваться основным персонажем и воинами.

Evil Ring – кольцо зла. Также увеличивает силу атаки и действует как магия **BOLT**. Может использоваться основным персонажем и воинами.

Power Ring – кольцо силы. Увеличивает атаку персонажа, вооруженного им, и может на какое-то время усилить атаку другого бойца. Может использоваться любым бойцом.

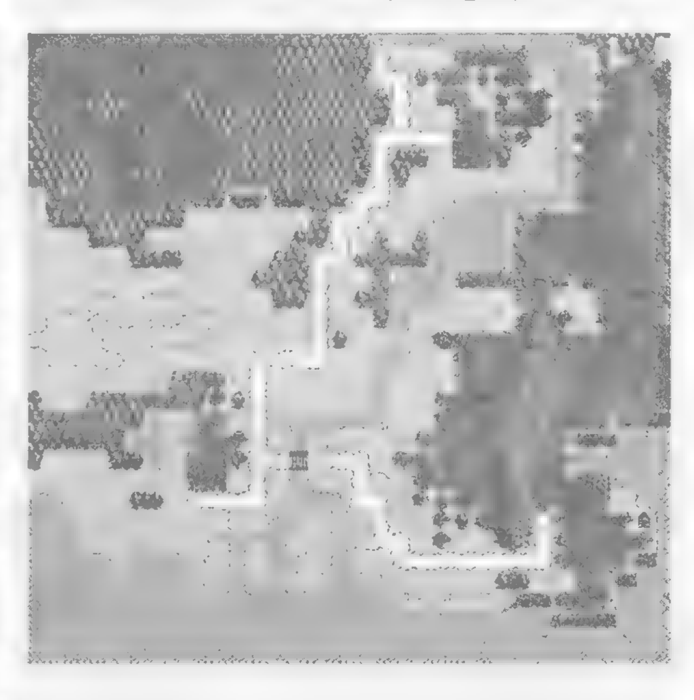
White Ring – белое кольцо. Увеличивает защиту персонажа и действует как магия **AURA**. Может использоваться основным персонажем и целителями.

Mobility Ring – кольцо подвижности. Увеличивает мобильность передвижения персонажа, воо-

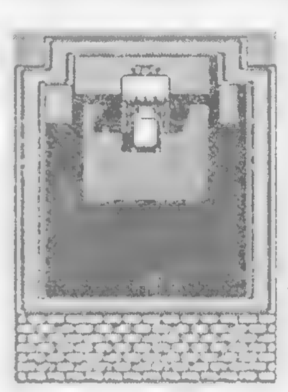
руженного им. Может использоваться любым бойцом.
Speed Ring – кольцо скорости. Повышает скорость у персонажа, вооруженного им и действует как магия **EGRESS**. Может использоваться любым бойцом.
Yogurt Ring – кольцо йогурта. По-видимому, дано для «прикола». Можно при его использовании во время боя превратить другого бойца в **YOGURT'a** без изменения способностей (чисто внешне).

Прохождение

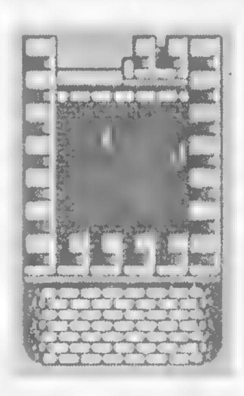
Глава 1 Runefaust Invasion (Нашествие из Рунефауста)



Игра начинается в городе **GUARDIANA**. Вы только что закончили урок боевого мастерства, которому вас обучает **LORD VARIOS**, лучший рыцарь королевства.
Зайдя в дом, возле которого проходят занятия, поговорите с человеком, стоящим в первой комнате, затем снова с **VARIOS**'ом. **VARIOS** спешно покидает вас, так как прибыл гонец и сообщил, что его немедленно хотят видеть в замке. После этого еще раз поговорите с человеком в комнате, и тот скажет, что, видимо, что-то случилось, потому что **VARIOS** был очень встревожен.
Идите в замок, где король беседует с **VARIOS**'ом.



Увидев вас, ваш учитель предлагает послушать, что скажет король. Король говорит о том, что многие столетия **GUARDIANA** охраняла **GATE OF ANCIENT**, но что находится за ними, свет или тьма, никому не известно. Когда-то эти врата были опечатаны предками. Сейчас стало известно, что силы **RUNEFAUST**'а подошли к древним вратам, и их необходимо остановить во что бы то ни стало. Но нужно, чтобы люди в городе не поддались панике. Небольшой отряд молодых, но хорошо обученных воинов, должен незаметно покинуть город и остановить врагов.



Отвечайте «yes» на предложение короля и возвращайтесь в город, чтобы сформировать команду. При выходе из замка к вам присоединятся воин **LUKE**, рыцарь **KEN**, колдунья **TAO**, лучник **HANS** и целитель **LOWE**.
Вместе с вами в путешествие отправляется **NOVA**, советник, который будет руководить вашей командой на протяжении всей игры. Сейчас снова идите к королю, он даст вам 100 золотых, на которые в магазине купите лекарственные травы.
Выходите из города, и карета доставит вас к **GATE OF THE ANCIENT**, где уже находятся воины из **RUNEFAUST**'а, занятые поиском ключа от этих врат. Когда стихнет начавшееся землетрясение, и противник начнет атаку, дождитесь, пока очередь двигаться дойдет до основного персонажа, идите к выходу из зоны боя (вниз) и ответьте «yes» на вопрос **NOVA**, хотите ли вы покинуть поле боя.
Справа от древних врат находится дом – там вы найдете монаха **GONG`a**. Поговорите с ним, и он присоединится к вашей команде и будет совсем не лишним.
Поговорите также с маленьким зверьком по имени **YOGURT**, но он придет к вам не сейчас.
Теперь вы можете вступать в свое первое сражение. Численное и силовое превосходство врагов в этом бою невелико, так что у вас не должно возникнуть особых проблем.
Победив, вы узнаете, что пока сражались у **GATE OF THE ANCIENT**, лорд **CANE** из **RUNEFAUST**'а напал на **GUARDIANA**'у. Вам нужно спешить на помощь в родной город, но путь туда прегражден огромной трещиной, появившейся после землетрясения.
Идите на север, через горы, а там вас ждет еще одно сражение. Вернувшись в **GUARDIANA**, вы увидите, что опоздали, и город сильно разрушен. Зайдите в бар **«THE GREEN DRAGON»**. Там вы найдете еще одного бойца для своей команды – воина **GORT`a**.
Теперь идите в замок к королю. Войдя туда, вы станете свидетелем того, как **CANE** из **RUNEFAUST`a** расправляется с лордом **VARIOS`ом**. Король тоже пострадал, но перед смертью он успевает сказать, чтобы вы обязательно нашли ключ от **GATE OF THE ANCIENT** и выяснили, почему вдруг воины **RUNEFAUST**'а заинтересовались этим местом. Также он просит сообщить о его смерти своей дочери **ANRI** в королевстве **MANARINA**.
В замке к вам присоединяется дочь убитого **VARIOS**'а **MAE**. Слева от тронного зала в скале вход в сокровищницу короля. Воины из **RUNEFAUST**'а частично ограбили ее, но кое-что осталось. Проверьте все сундуки и не забывайте передавать предметы от основного персонажа другим членам команды, чтобы на освободив-

шееся место можно было забирать предметы из сундуков.

В том же доме, где находится священник, в угловой комнате поговорите со старым ученым. Ответьте «yes» на его вопрос, и он расскажет вам, что где-то существует земля древних народов (**A LAND OF THE ANCIENT**). Ключ от **THE GATE OF ANCIENT** должен быть там.

Сейчас ваш путь лежит в **ALTERON**, но за воротами **GUARDIANA** вас уже поджидают солдаты из **RUNEFAUST**'а. Победив их, идите в **ALTERON** и заходите подряд во все дома. В некоторых вы найдете сундуки с разными полезными вещами. У реки возле двух широких мостов толкните тележку и затем поговорите с ее владелицей. Та, разгневанная, столкнет вас в воду, и вы окажетесь на островке посреди реки, где в сундуке найдете **POWER POTION**. Неподалеку от входа в город можете поговорить с колдуньей, которая предсказывает всяческие беды на вашу голову. Чтобы попасть в замок, в самом большом доме города поговорите с человеком, стоящим перед статуей. Теперь вход в замок открыт для вас.

В церкви, что неподалеку, священника нет на месте, а мальчик, стоящий вместо него, объясняет, что того вызвал к себе король.

Идите в замок и побродите внутри, исследуя все сундуки, перед тем, как говорить с королем. Можете вернуться в город и продать лишние предметы, а потом идите в королю.

Король не верит, что **RUNEFAUST** напал на **GUARDIANA**, и просит вас следовать за ним вниз. Там вас ждет «приятный» сюрприз – встреча с **CANE**'ом, с которым король вступил в сговор, чтобы спасти свое королевство. **CANE** приказывает бросить вас в тюрьму. В камере вы встретитесь с городским священником, который оказался здесь также по милости **CANE**'а.

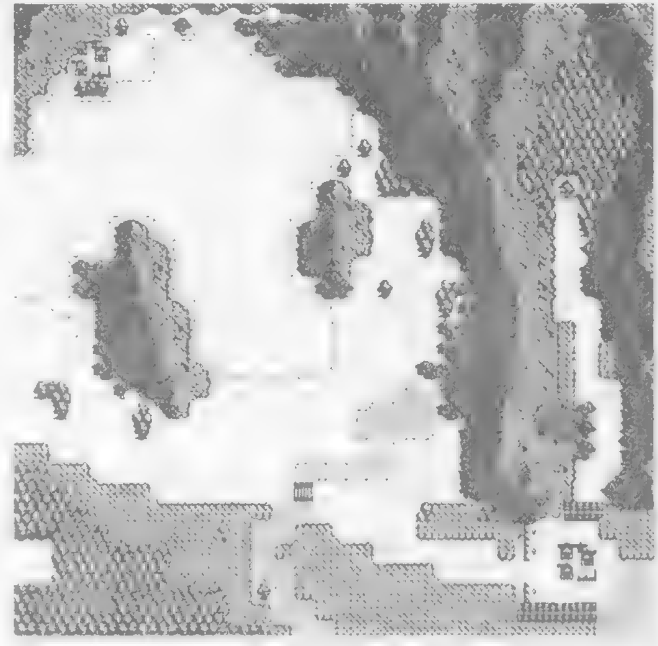
Подойдите к двери и исследуйте ее (search). Появится **KHRIS**, которая откроет дверь. Поговорите с ней, и она присоединится к вашей команде. Прежде, чем скрыться в штабе, **KHRIS** откроет вам секретный проход, по которому вы можете выбраться из замка. Поднявшись наверх, вы увидите, что **CANE** обманул короля, и его воины уже готовы к сражению прямо в городе. Прибежавший солдат сообщает, что **DARKSOL** требует, чтобы **CANE** немедленно прибыл в **RUNEFAUST**. Отдав приказ начать бой, **CANE** исчезает.

В этом сражении силы неприятеля разделены условно на две части. Можете атаковать сперва одну группу, затем другую.

После боя возвращайтесь к королю, который попросит у вас прощения. Будьте великодушны, и король подскажет вам, что нужно исследовать (search) голову дракона на стене, и откроется секретный проход слева, по которому пройдите до конца.

Глава 2
Spirit Of The Holy Spring
(Дух священного источника)

Теперь вы находитесь в городе **RINDO**. Здесь уже побывал **CANE** и скупил все имеющиеся в городе



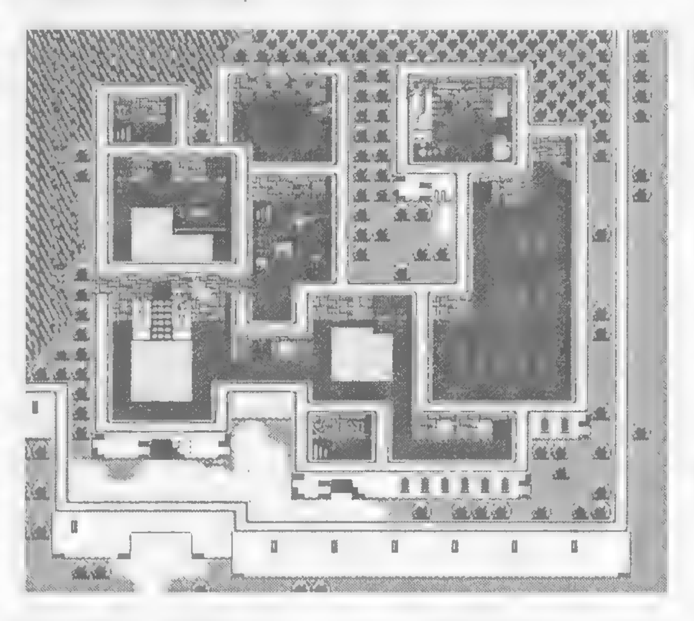
корабли. Остался единственный, принадлежащий мэру города, но тот не желает уступать его вам. Мэр с семьей живет в большом доме на севере **RINDO**. Поговорив с мэром, вы сможете



отправиться в город магов **MANARINA**, чтобы узнать там о наследии древних народов и встретиться с **ANRI**, как просил ее покойный отец. В небольшом сером доме возьмите **SPEED RING**. В местном театре можете посмотреть пьесу о битве между **GUARDIANA** и **RUNEFAUST**'ом.

Загляните в дом на северо-востоке города, где **DR. CROCK** работает над созданием робота-рыцаря. Работа еще не закончена, но близка к завершению. Город **MANARINA** находится к северо-западу от **RINDO**. Сразу же при выходе из города вас ждет сражение. Зомби, которые появляются здесь, могут отравить ваших бойцов во время атаки.

В **MANARINA** поговорите с **ANRI**. Она не верит, что **GUARDIANA** разрушена, а отец ее мертв. Но **NOVA** подтверждает, что все это, к сожалению, правда. **ANRI** убегает, не желая разговаривать с вами, и **NOVA** просит разыскать ее, так как вы нуждаетесь в ее помощи.



Идите направо через большое помещение с книжными шкафами и множеством магов. В небольшой комнате, вход в которую здесь же, в инкубаторе возьмите («search») **DOMINGO EGG**. Затем поднимитесь по двум лестницам наверх и, пройдя мимо рыцаря **ARTHUR**'а, чуть выше вы увидите **ANRI**. Поговорите с ней, и **ANRI** примет решение стать бойцом вашей команды. **ARTHUR** пока не хочет воевать, с ним нужно поговорить позже.

Вернитесь назад на один лестничный пролет и поговорите с колдуньей в синей одежде, которая умеет превращать людей в животных. Она обратит вас в курицу. Идите в верхнюю башню в комнату для особо важных (**VIP**) магов. Охранник не пропускает туда людей, а так как вы в данный момент представляете собой прелестную белую курочку, то он с радостью позволит вам войти. Маг, находящийся в этой комнате, вернет вас в человечье обличье, и от него вы узнаете о месте, называемом Аббатством Теней (**SHADE ABBEY**), которое было когда-то основано людьми из **GUARDIANA**.

Теперь возвращайтесь туда, где вы первый раз нашли **ANRI**, и в комнате рядом поговорите с магом, который пошлет вас в пещеру **THE CAVERN OF DARKNESS** за камнем света **ORB OF LIGHT**.

Чтобы найти вход в пещеру, пройдите в соседнюю комнату и спуститесь вниз.

Уничтожив всех монстров, оккупировавших пещеру, исследуйте все сундуки и, помимо **ORB OF LIGHT**, вы найдете еще несколько полезных предметов.

С найденным **ORB OF LIGHT** идите к **OTRANT**'у, и тот расскажет вам, что камень нужно использовать у бассейна позади секретной двери (за входом в пещеру).

После задействования **ORB OF LIGHT** в конце каменной дорожки появляется дух, который говорит, что **DARKSOL** сейчас ищет ключ, чтобы освободить дьявола, который был изолирован 1000 лет назад. Вы должны остановить его!

Поговорив с духом, вернитесь к **OTRANT**'у, который скажет,что вы, **SHINING FORCE**, являетесь слугами света, и только в ваших силах предотвратить освобождение дьявола. Из **RINDO** вы должны морем отправиться на восточный континент, чтобы остановить **CANE**'а. Сейчас возвращайтесь в **RINDO**, а перед уходом возьмите в свою команду **ARTHUR**'а.

В **RINDO** раскинул разноцветный шатер прибывший сюда цирк. Побывав в доме мэра, вы узнаете, что исчез его внук. Если вы поможете найти его,то мэр отдаст вам свой корабль.

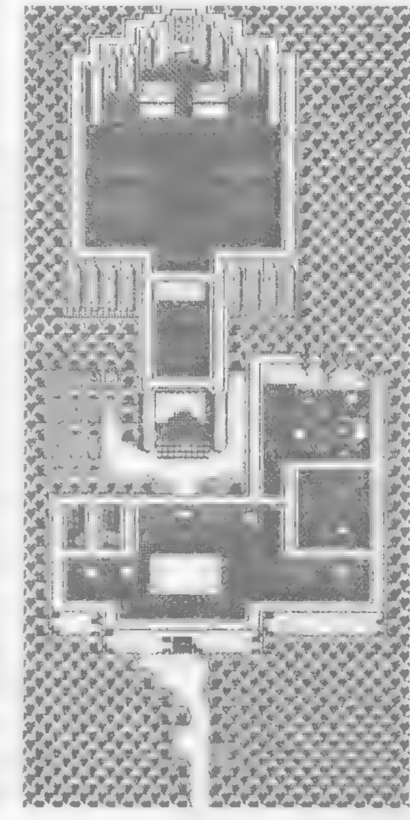
Человек возле цирка говорит, что мальчик зашел в шатер, но оттуда не выходил.

Зайдя в цирк, вы вступаете в сражение с дьявольскими куклами. Босс **MARIONETTE** перед каждой своей атакой восстанавливает часть своей жизненной энергии и использует магию **FREEZE**. После выигранного боя из-за ящиков появляется перепуганный маленький мальчик, внук мэра, которого колдунья хотела забрать в **RUNEFAUST** и скормить дракону.

Исследуйте находящиеся здесь сундуки и идите в дом мэра. Мэр благодарен вам за спасение внука и отдает свой корабль. Но, взойдя на борт, вы снова встречаетесь с колдуньей из **ALTERON**'а, которая пыталась с помощью кукол и манекенов уничтожить вас в цирке, а теперь намеревается сжечь. Вам удается спастись, но единственный в городе корабль, объятый пламенем, идет ко дну.

Снова идите к мэру. К сожалению, единственное, чем тот может помочь вам, – это советом идти в **URANBATOL**, где также можно найти корабль. Но это очень далеко отсюда, на северо-востоке. Сначала вам нужно наведаться в **SHADE ABBEY**, что к северу от **RINDO**.

В аббатстве у входа поговорите с **AMON**, которая просит спасти ее мужа **BALBAROY**. В церкви теней, куда вы войдете, вас ждет ловушка. **DARKSOL** оставляет своих слуг, зомби и скелетов, чтобы те уничтожили вас. Когда вы разделаетесь со всей этой нечистью, к вам присоединится **BALBAROY**, который был когда-то обращен **DARKSOL**'ом в камень.

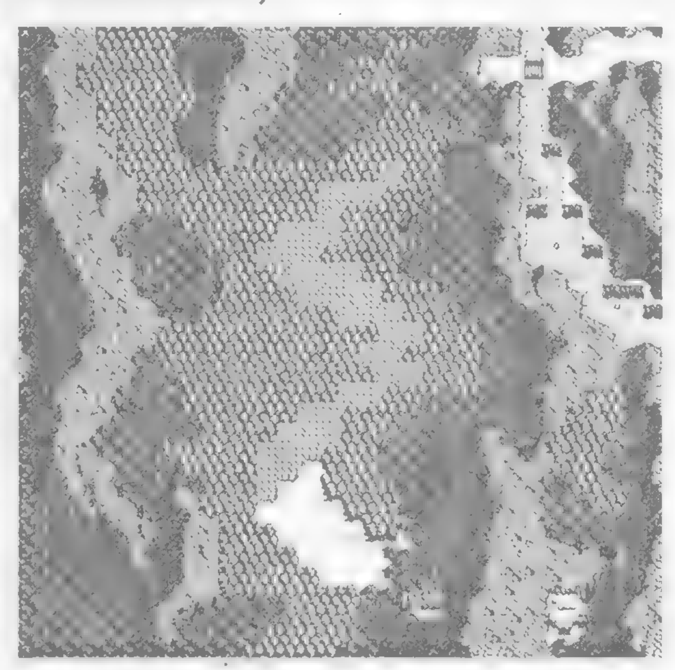


При выходе из **SHADE ABBEY** вы снова встретите **AMON**, и она тоже захочет бороться вместе с вами против зла.

Чтобы попасть в **URANBATOL**, вы должны пройти

через **BUSTOKE**. **AMON** и **BALBAROY** покажут вам дорогу туда.

Глава 3
Secret Weapon Of Runefaust (Секретное оружие Runefaust'a)



SHINING FORCE прибывает в **BUSTOKE** – город, построенный прямо в скалах. Из разговоров с местными жителями вы узнаете, что почти всех мужчин в городе забрали на работы в каменоломню. В сером доме справа от длинной лестницы, на 2-м «ярусе» города, поговорите с алхимиком. Он может изготовить напиток0 **LUNAR DEW**, который может вылечить **ZYLO**, оборотня, запертого сейчас в тюрьме. Для этого вы должны найти в каменоломне **MOON STONE** и принести алхимику.



Рядом в магазине купите более мощное оружие для некоторых своих бойцов.

В одном из домов на 4-м «ярусе» женщина расскажет, что солдаты **RUNEFAUST**'a подмешали **ZYLO** что-то в питье, отчего тот сошел с ума, и пришлось в целях безопасности изолировать его.

В соседнем доме вы найдете лучницу **DIANE**, которая может показать дорогу в каменоломню, где воины из **RUNEFAUST**'a ищут оружие древних народов – **LASER EYE**. **DIANE** становится членом вашей команды. Теперь у вас уже более 12 бойцов, и в штабе вы должны выбрать, кто будет сражаться. Для ближайших боев очень пригодятся летающие бойцы.

В каменоломню идите направо от второго «яруса» города. Там солдаты из **RUNEFAUST**'a уже 0нашли то, что искали: **LASER EYE**. Ваше появление для них совсем некстати – им необходимо время, чтобы унести отсюда это мощное оружие. Поэтому сражения не миновать. После боя возьмите в пещере внизу в сундуке **MOON STONE**. Исследуйте левый нижний угол, и вы также найдете невидимый сундук, а в нем **BIKINI**. Отдайте это **TAO**, и она будет сражаться, одетая в бикини. Возвращайтесь в город и отдайте **MOON STONE** алхимику. Взамен тот даст вам **LUNAR DEW** для **ZYLO**. Чтобы найти **ZYLO**, поднимитесь на верхний «ярус», пройдите через дом, где есть вторая дверь, поверните налево и спуститесь по длинной лестнице. Девушка у входа по вашей просьбе отопрет дверь тюрьмы, и вы, используя (use) **LUNAR DEW**, вылечите **ZYLO**. Излеченный оборотень присоединяется с **SHINING FORCE**. На 2-м «ярусе» в крайнем слева доме есть лестница, ведущая вниз. Там обязательно поговорите с изобретателем **KOKICHI** и воспользуйтесь южным выходом из подвала, чтобы посмотреть то, что вам покажет **KOKICHU**.

Теперь можно снова выходить из города. На этот раз идите сразу направо от церкви. Вас ждут два сражения, одно за другим: на подступах к мосту и на самом мосту.

Перед сражением на мосту вы станете свидетелем «разборки» между двумя рыцарями из **RUNEFAUST**'a. Один из них не желает больше воевать на стороне **RUNEFAUST**'a, за что **SILVER KNIGHT** безжалостно сбрасывает его в пропасть.

LAZER EYE находится в правом верхнем углу. Он будет отсчитывать «10...9...», по две цифры за один раз (перерывы достаточно длинные), пока не дойдет до нуля. После этого **LAZER EYE** ударит лучом влево, поражая любого, кто находится на его пути, своего и чужого, и захватывая большое пространство. По возможности, старайтесь оставить в зоне действия **LAZER EYE** бойцов с наиболее высокой степенью защиты, если не удастся поставить всех в безопасное место. **LAZER EYE** нужно постараться уничтожить до того, как он ударит во второй раз.

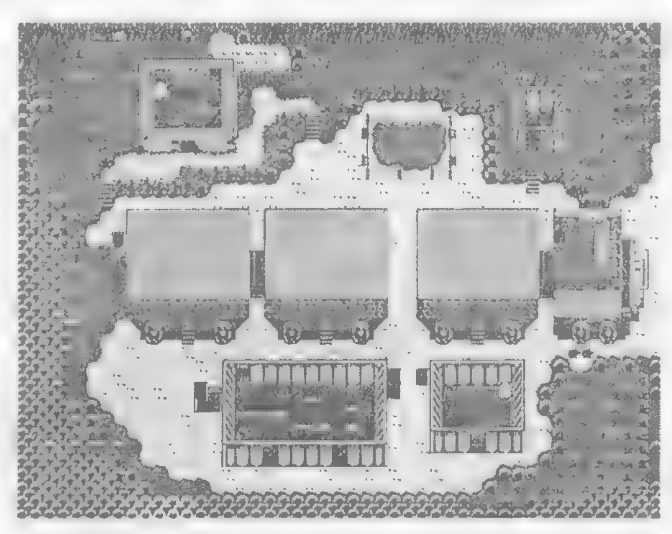
Во время сражения с помощью летающих бойцов исследуйте левую сторону скалы слева от **DARK ELF**, и вы найдете спрятанный сундук с **HAUTE COUTURE** – экипировкой для **ANRI**.

Перед смертью **SILVER KNIGHT** злорадно предрекает, что, несмотря на вашу победу здесь, генерал **ELLIOT** обязательно остановит вас в **PAO**.

Из пропасти целый и невредимый вскарабкивается по скале рыцарь, от которого, казалось бы, и костей не должно было остаться. Рыцаря зовут **PELLE**, и он так восхищен вашим боевым мастерством, что без колебаний присоединяется к вашей команде.
NOVA призывает спешить в **PAO**, и **SHINING FORCE** продолжает свой путь.

Глава 4 The Great Fortress Of Balbazak (Великая крепость BALBAZAK`a)

PAO – это город «на колесах», который постоянно переезжает с места на место. Вместо домов здесь фургоны и шатры. В одном из них, в южной части города, найдите **ELLIOT**'а и поговорите с ним. Он расскажет, что **RUNEFAUST** находится под вла-



стью **DARKSOL**'а, неизвестно откуда появившегося, но уже имеющего большое влияние на короля **Ramradu**. Король слушается его во всем. **ELLIOT**, хотя и ненавидит **DARKSOL**'а, но верен королю и вынужден сражаться против вас. Он просит, чтобы вы освободили **RUNEFAUST** от власти **DARKSOL**'а, если самому **ELLIOT**'у суждено будет погибнуть в сражении. С этими словами генерал **ELLIOT** исчезает, и вы теперь можете зайти в фургоны, где найдете в сундуках несколько полезных вещей.
Во втором фургоне слева поговорите с рыцарем ERNEST`ом, который хочет отомстить **BALBAZAK**'у за то, что тот разрушил его город.
В церкви на севере города подойдите к задней стене и слева у скалы увидите **YOGURT**'а, который тотчас же присоединится к вам.
В левом фургоне у торговца можете заменить оружие **PELLE**, если тот будет участвовать в сражениях.
Закончив все приготовления, в правом фургоне поговорите два раза с **QUEEN KORON**. Она говорит о том, что им пора трогаться с места. Ответьте «yes», и все население уйдет из города. К вашему отряду присоединяются **KOKICHI**, прилетевший из **BUSTOKE**'а, и рыцарь **VANCAR**, которых вы найдете между колеями, оставленными колесами фургонов. Церковь и штаб находятся на прежних местах, так что, если вы захотите поменять состав команды, то с этим проблем не будет.
Идите направо вдоль колеи, и вы выйдете прямо на поле боя. Вам противостоит генерал **ELLIOT** с достаточно сильными союзниками. **ELLIOT** незадолго до атаки восстанавливает часть своей утраченной жизненной энергии. Поле битвы очень велико, и вам потребуется довольно много времени, чтобы победить, хотя само сражение не очень трудное.
ELLIOT, умирая, снова просит вас помочь **RUNEFAUST**'у избавиться от **DARKSOL**'а, и, воздав должное генералу как храброму воину, вы двигаетесь дальше.
Город **PAO** уже здесь, и вы можете отдохнуть и подлечиться. Поговорив с жителями, вы узнаете, что вам предстоит сразиться с **BALBAZAK**'ом, который контролирует крепость и **URANBATOL**.
В шатре на юге города рядом с торговцем лекарственными средствами найдите человека с инкубатором. Отдайте ему **DOMINGO EGG**, и он выведет для вас очень ценного бойца для вашей команды (чтобы **DOMINGO** присоединился к вам, нужно поговорить с ним).
Рядом в загоне для свиней вы встретитесь с роботом-рыцарем по имени ~~**GUNTZ**~~ из города **RINDO**. Он тоже пойдет с вами. GANTZ
В одном из фургонов найдите королеву, и она расскажет, что рыцарь **ERNEST** принял решение атаковать крепость **BALBAZAK**'а в **URANBATOL**'е и просил передать, что вам нужно морем добраться до города **PROMPT**, где есть люди, знающие много о древних народах.
Идите на помощь **ERNEST**'у, чтобы впоследствии найти в **URANBATOL**'е корабль для себя.
Крепость **BALBAZAK**'а находится к северу от **PAO**. Можете взять в это сражение **YOGURT**'а и использовать его очень слабую атаку (одна единица) против почти поверженного врага (с одной единицей жизненной энергии). Тогда **YOGURT** добудет вам **YOGURT RING**. Сражение в крепости очень простое и не должно доставить вам серьезных проблем.
После боя в стене откроется дверь. Войдите в крепость, и рыцарь **ERNEST**, закончив бой с огромной собакой, присоединится к вам и откроет секретный проход, по которому вы выйдете в **URANBATOL**. Поговорите с рыцарями в городе, и вы сможете через ворота на северо-востоке попасть в порт. Чтобы добраться до корабля, необходимо победить **BALBAZAK**'а и его приспешников. Побежденный **BALBAZAK** готов отдать корабль в обмен на жизнь, но появляется **DARKSOL** и приканчивает его. Перед смертью **BALBAZAK**, как и **ELLIOT**, просит уничтожить **DARKSOL**'а и освободить **RUNEFAUST**.
Теперь у вас есть корабль, и вы отправляетесь дальше.

Глава 5 Gateway To The Hidden Shrine (Ворота в потайной храм)

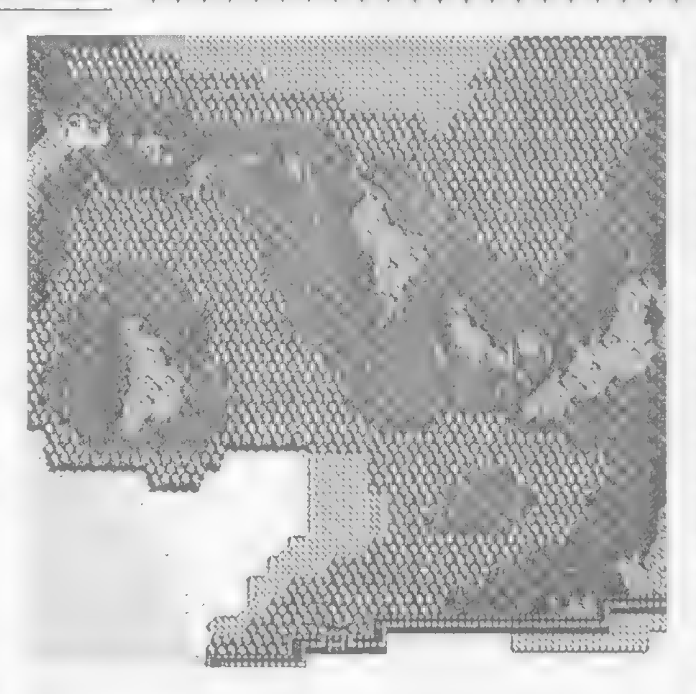
После семидневного путешествия по морю на корабль нападают полчища морских монстров.

Во время сражения ваш корабль серьезно поврежден и нуждается в ремонте. К кораблю подплывает русалка по имени **SHELL**, благодарит за избавление от морских чудищ и предлагает отремонтировать корабль на острове **WARAL**, что неподалеку. Во дворце короля, исследовав сундуки, вы найдете несколько полезных предметов, а когда будете покупать оружие и лекарственные средства, удостоитесь чести сделать покупку у самого короля! Справа от королевского дворца, за штабом, вы увидите мостик и рядом небольшую лодку, без которой не добраться до некоторых нужных вам мест. Поговорите с жителями **WARAL**'а, и вы узнаете о городе **PROMPT**, где, по слухам, живут потомки Древних Народов. Также многие говорят о **RING REEF**, который скрывает какую-то тайну. В южной части лагуны у красных буйков поговорите с **SHELRA**, дважды ответьте «yes», и русалка откроет вам проход. Спустившись по водопаду вниз, вы окажетесь внутри **RING REEF**'а. Поговорите с находящимся там священником. Он предполагает, что здесь находится **SHINING PATH**, ведущая в **METAPHA**. Легенды рассказывают, что **METAPHA** – это земля древних народов. Поговорив со священником и выйдя из дома, спуститесь вниз по лестнице и шагайте в голубой цвет. Следуйте за скелетом, который приведет вас в зал, где разыграется следующее сражение. **MASTER MAGE**, возглавляющий ваших противников, оказывается, тоже знает о тропе в **METAPHA** и рассчитывал отыскать ее раньше вас. После боя из-за стены в верхней части зала доносится голос духа, который говорит, что ждал именно вас и что **SHINING PATH** находится за этой дверью. Ключ от **ACCURSED DOOR** здесь, и дух сейчас откроет ее. Но неожиданно дорогу к двери перекрывают падающие сверху огромные камни, и появившийся колдун злорадно сообщает, что вы никогда не попадете туда. Дух подтверждает, что дверь заблокирована. Также он говорит о том, что вам необходимо раньше **DARKSOL**'а найти **MANUAL OF THE SEAL**, которое находится в **DRAGONIA**. Еще одна **SHINING PATH** есть в **PROMPT**'е, куда вам и следует направляться. После небольшого землетрясения все исчезает под водой, и вам снова нужно вернуться в **WARAL**, к королю. Ваш корабль уже отремонтирован, но король попросит заплатить за ремонт 1000000 золотых. Не пугайтесь, это он так шутит! Независимо от того, ответите вы «да» или «нет», вам отдадут ваш корабль. Едва вы отплывете от **WARAL**'а, как на вас снова нападут морские монстры, а, значит, предстоит очередное сражение.

После битвы корабль становится неуправляемым, так как сломан корабельный штурвал, и вы вынуждены дрейфовать в море.

Глава 6
Descendant Of The Sacred Dragons
(Потомок священных драконов)

После длительного дрейфа **SHINING FORCE**, наконец, прибывает в порт **RUDO**.



RUDO – это город, которым управляют дети. В том же доме, в котором вы проснетесь, поговорите с **KARIN**. Она расскажет, что неподалеку есть го-



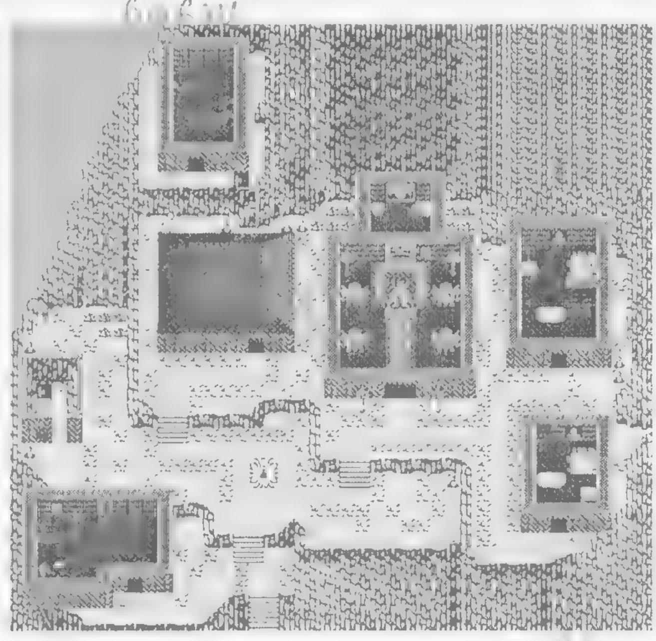
род **DRAGONIA**. Армия **RUNEFAUST**'а уже близко, а дракон **BLEU**, сын священного дракона, находится там один. **BLEU** друг всех детей в **RUDO**, и **KARIN** просит помочь ему.

Выйдя из дома, зайдите в первое здание слева. Спустившись вниз, вы найдете там **KRIN**, сестру **KARIN**. Она расскажет вам (ответьте «yes» на ее вопрос) о **MANUAL OF THE SEAL**: это книга, которая содержит заклинания. Одно из них разбивает печать на **DARK DRAGON**'е, другое – снова восстанавливает. Древние народы использовали второе заклинание, чтобы запечатать **DARK DRAGON**'а 1000 лет тому назад. **MANUAL** веками хранилось у священных драконов. Вы должны идти сейчас в **DRAGONIA** и не допустить, чтобы **DARKSOL** завладел книгой.

В крайнем доме слева поднимитесь на самый верх и поговорите с лучником по имени **LYLE**, который присоединится с **SHINING FORCE**.

Сделав все необходимые приготовления, идите к выходу из города и поговорите с мальчиком. Тот уберет с дороги камни и освободит вам проход. Армия **RUNEFAUST**'а уже здесь, и, чтобы попасть в **DRAGONIA**, вы должны выиграть очередной бой. Вначале вы будете приятно удивлены: противник явно уступает вам в численном и силовом

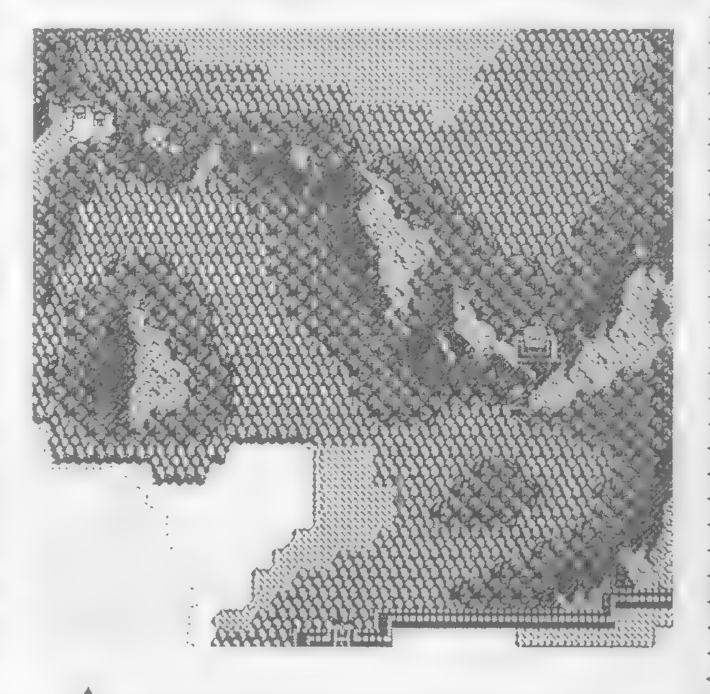
превосходстве. Но не расслабляйтесь – очень скоро из-под земли, как грибы, полезет всякая нечисть: колдуны, злобные черви, големы.
В **DRAGONIA** в доме слева от храма спуститесь по лестнице вниз, и вы выйдете к другому дому, где найдете **BLEU**. Поговорите с ним два раза. **BLEU**



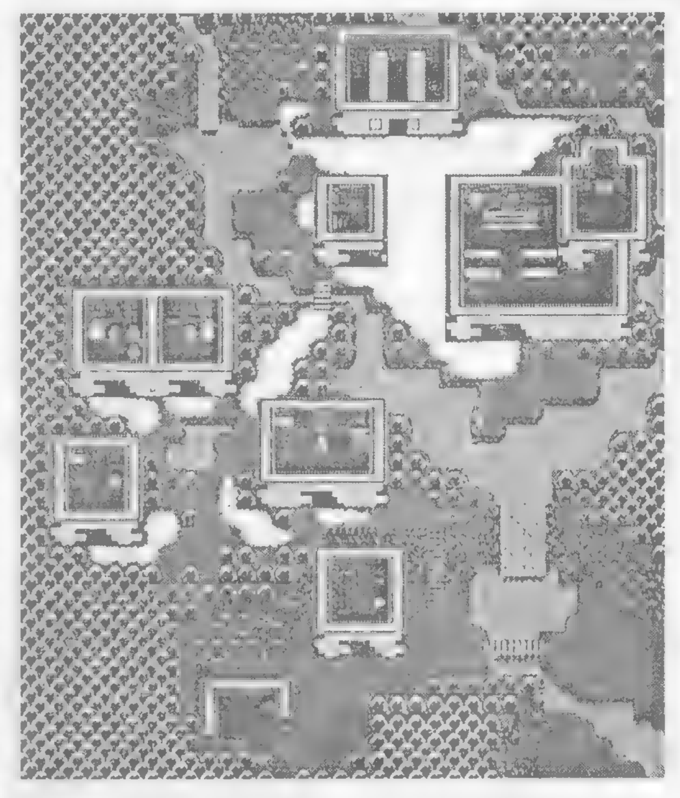
прогоняет вас прочь, он не хочет сражаться, но из **RUDO** прибегает **KARIN** и объясняет **BLEU**, что тот не прав. **BLEU** не хочет слушать даже **KARIN** и не сдает свои позиции. Поговорите с **KARIN**, она выйдет из дома, и тут же раздадутся ее крики о помощи. Вот сейчас **BLEU** не выдерживает и, оттолкнув вас, бросается на помощь **KARIN**. Возвращайтесь обратно, и вы станете свидетелем короткой схватки между **BLEU** и воином из **RUNEFAUST**'а, захватившего **KARIN**. Уничтожив врага, дракон присоединяется к вашему отряду. При выходе из дома вас уже поджидает **CANE**. Он предлагает вам подготовиться в штабе к серьезной битве, которая развернется прямо в городе.
Не забудьте исследовать все дома в **DRAGONIA** и открыть сундуки. После того, как вы спуститесь в штаб, обратно вы выйдете прямо на поле боя. После сражения вместо чудовища **CANE**'а появляется молодой человек вполне приятной наружности и припоминает, что **DARKSOL** сделал что-то с его лицом, чтобы контролировать его. **CANE** просит прощения, что ему пришлось сражаться против вас, и исчезает.
Зайдите в храм и подойдите к запертой двери, ведущей в святилище драконов. После слов о том, что дверь может быть открыта только двумя героями, в левом нижнем углу появится **CANE**. Вместе с вами он идет двери, и та распахивается. Внизу находится сундук с **MANUAL OF THE SEAL**, но вы не успеваете дойти до него, так как откуда-то возникает **DARKSOL**. Он победно сообщает, что у него уже есть нужный ключ и книга, и что очень скоро **DARK DRAGON** будет снова на свободе. **CANE** выталкивает вас за дверь комнаты, и, вернувшись туда после очень короткой схватки между **CANE**'ом и **DARKSOL**'ом, вы не находите ни того, ни другого.

Возвращайтесь в **RUDO** и поговорите с **KARIN**. Она снова направит вас к своей сестре **KRIN**. **KRIN** за время вашего отсутствия перерыла кучу книг и нашла кое-что интересное для вас. Где-то существует меч, называемый **CHAOS BREAKER**. Если его использовать в определенном месте, то из бездны моря появится **THE CASTLE OF THE ANCIENT**. Но **KRIN** не знает, где и как это найти.
Снова вернитесь к **KARIN**. Та посоветует вам идти на юг, к **PROMPT**'у. Теперь вы можете выйти из города. Разумеется, вас уже поджидает очередная команда монстров. Колдунья **MISHAELA** оставляет вас со своими слугами в надежде, что те разделаются с вами, но на всякий случай предупреждает, что, возможно, вы еще встретитесь с ней в **DEMON CASTLE**. Замок находится на юго-западе, среди гор. Туда и лежит сейчас ваш путь. Приготовьтесь к тому, что это сражение будет очень длинным из-за большого пространства и из-за того, что по воле компьютера ваши бойцы передвигаются чрезвычайно медленно, и многие из них практически не участвуют в боевых действиях. После боя, прежде чем идти в замок, можете вернуться в город и подготовиться к новому сражению. В замке вам нужно раздобыть **THE SWORD OF LIGHT**. Он действительно здесь, как подтверждает колдунья, но она уверена, что живыми вы из ее замка не выйдете. Защитники **MISHAELA**'ы не очень сильны, а сама она довольно серьезный противник.
Победив колдунью, не открывайте сундук, стоящий на возвышении рядом с огнем, там, где стояла **MISHAELA**. Вначале возьмите предметы из остальных сундуков в замке, а уж в последнюю очередь открывайте тот, в котором лежит **SWORD OF LIGHT** для **MAX**'а (после того, как вы вскроете этот сундук, заканчивается очередная глава игры, и тогда вы лишитесь очень полезных вещей, находящихся в других сундуках).

Глава 7
The Lost Civilisation
(Потерянная цивилизация)



18 Зак. 376



SHINING FORCE прибывает в город **PROMPT**, большинство жителей которого не в своем уме – они все время говорят о еде и явно страдают избытком веса.

В южной части города в полуразрушенном здании вы увидите лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней и идите к королю. После разговора с ним вы окажетесь в тюрьме, так как королю показалось, что вы прибыли в его город с недобрыми намерениями.

В тюрьме встаньте против двери и исследуйте (search) ее. Появится турист, путешествующий по всему свету (вы с ним периодически встречались в разных городах) и освободит вас. Возвращайтесь к королю через вход, что позади королевского трона. Стоя за троном, вы узнаете, что **ALEF** и **TORASU** находятся в башне, и **DARKSOL** со своими воинами уже там.

Выйдите снова через ту же дверь и пройдите левее и вниз, в комнату, где на кровати спит человек. Заговорите с ним, и тут же примчится король. Он объяснит, что человека зовут **CANE** и что его подобрали совершенно обессиленным. Направляйтесь к выходу из комнаты, и очнувшийся **CANE** попросит короля, чтобы тот разрешил вам пойти в башню на помощь **ALEF`у**"у и **TORASU**. Вы получаете разрешение от короля и извинения, что вас приняли не за тех, и теперь можете подняться наверх, в город.

Найдите дом с двумя входами и табличкой между ними. Прочтите (search) табличку, и в вашей команде появится ценный боец – самурай **MUSASHI**. Не забудьте заглянуть в магазины и найти священника (тот находится в здании школы).

Идите в юго-восточную часть города, пройдите по мостику мимо водопада, и вы выйдете из **PROMPT**'а.

Башня находится на востоке, но, прежде, чем добраться до нее, вы должны выдержать очередной бой.

Следующий бой происходит уже в башне, на нескольких уровнях. Вам нужно попасть к двери, ведущей вовнутрь, которую охраняет **DEMON MASTER**. Во время сражения постарайтесь взять из находящегося здесь сундука **VALKYRIE**. После боя вы это сделать уже не сможете, так как сундук будет пуст.

Поднявшись на самый верх башни, вы встретитесь с **DARKSOL**'ом, который сообщает, что **DARK DRAGON** вот-вот оживет и начнет править миром. Неожиданно появляется **CANE**. В результате схватки между **DARKSOL**'ом и **CANE**'ом последний смертельно ранен, а **DARKSOL** опять ускользает. Перед смертью **CANE** просит вас срочно идти в **METAPHA**.

В вашей команде уже **ALEF** и **TORASU**, которых вы нашли в башне после боя.

Возвращайтесь в **PROMPT**. Если вы захотите взять в следующие сражения новых бойцов, не забудьте «повысить» их у священника и вооружить их более совершенным оружием.

Сделав все необходимые приготовления, идите к королю. Король сообщает, что непоправимое случилось: **DARKSOL** оживил **DRAGON**'а, и зло уже не остановить.

Внезапно в тронном зале появляется **OTRANT** из **MANARINA** и говорит о том, что легендарный **HAOS BREAKER** – единственное оружие против **DARK DRAGON**'а, можно получить, если есть два меча – меч света и меч тьмы. Король дает **MAX**'у меч тьмы **THE SWORD OF DARKNESS**, которым раньше владел **CANE** (для этого у **MAX**'а должно быть свободное «окошечко»). Теперь у вас есть оба меча, и с ними вы должны идти в **METAPHA**.

Спуститесь вниз по лестнице и идите налево и прямо к другой лестнице, ведущей вниз. Спустившись по ней, идите прямо и перед изображением символа-глаза используйте **ORB OF LIGHT**. Рядом на указателе написано: **SHINING PATH** . Пройдите через открывшийся проход и воспользуйтесь телепортатором. Найдите еще один символ-глаз и, стоя на нем, снова используйте **ORB OF LIGHT**. Появившийся из воды дух посоветует вам следовать за роботом **ADAM`ом**, который приведет вас туда, где находится **HAOS BREAKER** (**ADAM** стоит здесь же, рядом). Идите за ним, пока путь вам не преградит робот **CHAOS**. Он атакует **ADAM**'а, и сразу же начнется бой, где вам нужно победить **HAOS**'а, чтобы получить доступ к **SHINING PATH** (**ADAM** уже в вашей команде).

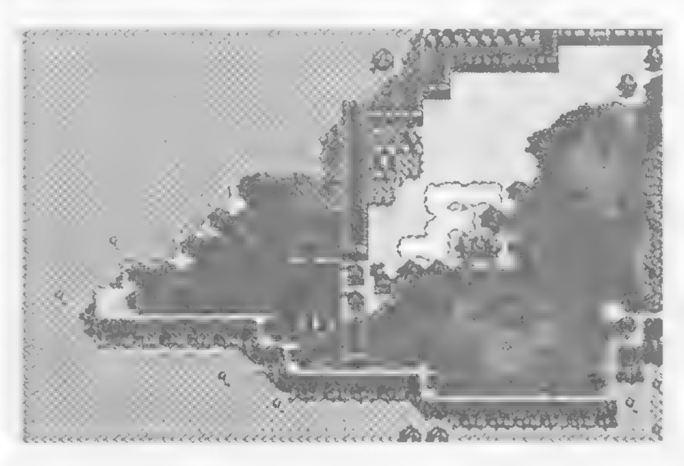
Разделавшись с **HAOS**'ом, идите по зеленой дорожке в открывшийся проход. Следуя указаниям, начертанным на четырех камнях, положите (use) **SWORD OF DARKNESS** справа, на черный алтарь, а **SWORD OF LIGHT** – слева, на белый алтарь. Возьмите (search) с центрального алтаря появившийся там **HAOS BREAKER** (не забудьте вооружить им **MAX**'а!).

За алтарем откроется проход и снова появится дух воды, благословляющий вас на борьбу с **DARK DRAGON**. Пройдите направо и воспользуйтесь телепортатором.

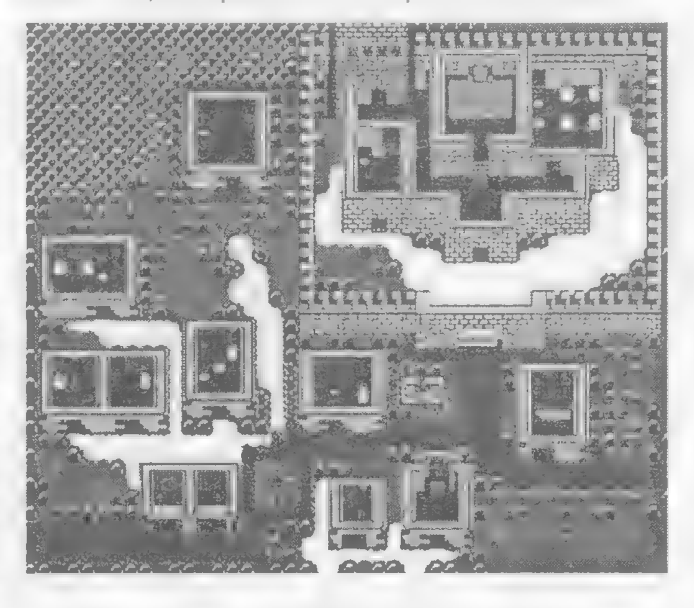
В королевском тронном зале **PROMPT**'а поговорите с **OTRANT**'ом. Он скажет, что сейчас вы

должны идти в **RUNEFAUST** и встретиться там с **MAHATO**, который поможет вам.
Подготовившись к очередному бою, выходите из города. **RUNEFAUST** находится к югу от **PROMPT**'а и подступы к нему хорошо охраняются. Чтобы войти в **RUNEFAUST**, нужно уничтожить вооруженного до зубов скелета, стоящего в воротах.

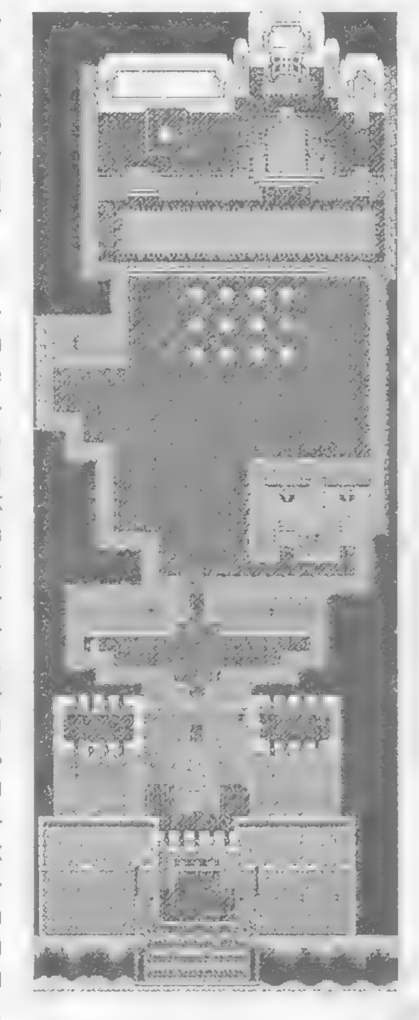
Глава 8
Rise Of The Ancients Castle (Взлет Замка Древних)



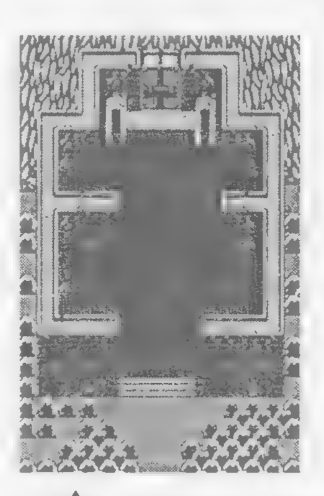
Войдя в **RUNEFAUST**, исследуйте (search) дерево с цветком (оно одно) и обнаружите ниндзя **HANZOU**, который захочет сражаться с вами.



Поговорите с горожанами. Они расскажут, что легенды гласят: два города – **RUNEFAUST** и **GUARDIANA** – были специально построены для защиты замка древних народов.
Зайдите в замок, к **MAHATO**. Он пошлет вас в бой против короля **REMRADU**, который находится под полным контролем **DARKSOL**'а.
Из города выходите по левой дороге. У входа в замок вы встретитесь с **DARKSOL**'ом. Ему, как всегда, некогда воевать с вами, и он поручает это **REMRADU**. Тот тоже пока не собирается сражаться с вами, оставив вместо себя кучу всяких монстров, но после этого боя вы сразу же вступаете в следующий, уже с **REMRADU**.
Перед смертью **REMRADU** признает, что действовал по воле **DARKSOLa**, и призывает вас поспешить к замку древних народов, так как **DARKSOL** уже там. У входа в замок слева откроется секретный проход, куда ведет лестница вниз. Выйдя из замка, встаньте на западной оконечности острова (там, где нет гор) и используйте (use) **HAOS BREAKER**. Из моря поднимется замок древних, попасть в который вы сможете через маленькое строение, стоящее неподалеку. В первом сражении в замке вам нужно одержать победу над тремя колоссами, каждый из которых владеет сильными магиями. На пути к колоссам опасны химеры и голубые драконы.



Это, пожалуй, самое трудное сражение в игре. После боя замок сотрясается и появляется лестница, ведущая наверх. Вернитесь в **RUNEFAUST** и хорошо подготовьтесь к последним двум сражениям, так как они, по сути, являются одной продолжительной битвой. Если вы воспользуетесь магией **EGRESS** или основной персонаж будет убит, вы вернетесь в начало первого из этих двух боев. Поднимитесь по лестнице наверх. В огромном зале **DARKSOL** проводит ритуал полного пробуждения **DARK DRAGON**'а от многовековой спячки. Вам нужно успеть уничтожить **DARKSOL**'а, чтобы **DARK DRAGON** не смог ожить. Для сильной команды этот бой не представляет особой трудности, но нужно беречь бойцов для следующего сражения, ведь у вас не будет возможности оживить убитых.
Перед смертью **DARKSOL** все же успевает сделать то, к чему долго стремился, и оживший **DARK DRAGON** предстает перед вами во всей своей красе. У дракона три головы, самая сильная – в центре. На освещенных квадратах справа и слева будут периодически появляться вооруженные скелеты, если вы не сможете блокировать эти участки, поставив на них кого-либо из своих бойцов. Если у



вас осталась в живых большая часть команды, то справиться с драконом вы сможете довольно легко. С головами разделывайтесь по очереди, так проще.

Но вот все три головы уничтожены и, казалось бы, вас ждет «happy end» – счастливый конец. Но не тут-то было: побежденный **DARK DRAGON** призывает на помощь силы тьмы и вновь оживает. **NOVA** в отчаянии: уже испробованы все средства, осталось только одно – пригвоздить дракона **CHAOS BREAKER**'ом, что **MAX** делает, но сам после этого не может сдвинуться с места, навечно слившись со своим мечом. Начинается сильнейшее землетрясение, и **MAX** спасает своих друзей, используя в последний раз магию **EGRESS**, чтобы перенести их подальше от замка, к **RUNEFAUST**'у.

Бойцы **SHINING FORCE** с горечью наблюдают, как замок древних народов вновь исчезает в пучине вод, унося с собой их друга, который ценой своей жизни спас все королевства земли **RUNE**. Теперь **DARK DRAGON** навеки останется под водой, пронзенный **CHAOS BREAKER**'ом. Таков официальный конец этой истории, но, как говорит Симона, с которой вы встречались каждый раз, начиная игру, каждый волен придумать свое окончание.

*После титров вы можете увидеть маленький сюжет о том, как в одном из селений откуда-то появился человек, который шел долго и издалека. Он просит разрешения поселиться и работать здесь. На вопрос о том, как его зовут, человек оборачивается, и вы видите... **MAX**'а. Вот одна из других концовок игры. Может, это легенда, а может и нет...*



SHINING FORCE II

СИЯЮЩАЯ СИЛА II

«SHINING FORCE II» – это очень объемная, захватывающая ролевая игра с прекрасной графикой, удачным музыкальным сопровождением и интригующим сюжетом. По сравнению с первой частью «SHINING FORCE» игра стала намного динамичнее, интереснее и длиннее.





Предыстория

Трое грабителей ночью забрались в древнюю башню **ANCIENT TOWER** королевского замка в городе **GRANSEAL** в надежде найти сокровища. Обнаружив скрытый проход в святилище, они крадут два драгоценных камня с двери. Неожиданно башня начинает трястись, как при землетрясении, и грабители в испуге удирают.

А в это время в замке король и министр недоумевают, что же происходит. Непонятный шум и странные вспышки озадачивают их, и король посылает одного из солдат в башню, узнать, в чем дело. Вернувшись, солдат говорит о том, что опечатанная дверь открыта. Король уверяет, что этого не может быть, и тогда сам министр направляется в башню.

В замке гаснут все свечи, и король остается один в темноте. Неожиданно в тронном зале появляется что-то непонятное. Король зовет на помощь, но это неизвестное существо использует против короля какую-то магию, и тот падает. Такова краткая предыстория игры.

Как и в первой части «**SHINING FORCE**», основу игры составляют сражения. Здесь основной персонаж повыносливее, но все равно нужно постоянно следить за тем, чтобы он остался в живых на протяжении всего боя. Рядом с ним, по возможности, должен быть целитель, и у каждого бойца должны быть лекарственные средства. В случае гибели главного персонажа вы теряете половину заработанных денег и начинаете сражение сначала.

У каждого игрока своя стратегия и тактика при ведении боя, который может длиться очень долго. Нет возможности давать конкретные указания по ведению того или иного сражения, так как все зависит от состава вашей команды, степени развития бойцов, от того, как компьютер распорядится передвижением и очередностью передвижения ваших бойцов и сил противника.

В каждом сражении вас могут подстерегать неожиданности в виде двойной атаки со стороны противника, сверхмощных ударов и защиты неприятеля от вашей атаки. Это все происходит по воле компьютера, и вы здесь сделать ничего не можете. Правда, ваши бойцы тоже иногда могут и ударять два раза подряд, и защищаться от удара.

Новые противники в каждом сражении вводятся постепенно, как правило, не больше двух-трех за один раз, поэтому, освоив тактику боев, вы сможете лихо расправляться с любыми монстрами.

В критической ситуации лучше воспользоваться магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, а также **ANGEL WING**. Тогда вы окажетесь в церкви ближайшего города.

Управление

В игре предусмотрена система сохранения (save) игры на двух файлах.

Start – начать новую игру.

Если записан один файл, то вы можете:

Start – начать новую игру

Cont – продолжить ранее записанную

Del – стереть записанный файл

Copy – скопировать записанный файл.

Между сражениями вы посещаете различные места (города, деревни, храмы, монастыри и т.д.), где получаете необходимую информацию и находите нужные предметы. Часто бывает так, что, не поговорив с нужным персонажем или не взяв какой-либо предмет, вы не можете в игре продвинуться дальше.

Если вы нажмете **A** или **C** в перерывах между сражениями, то появятся иконки:





MEMBER – нажав один раз **C**, вы увидите информацию о всех бойцах вашей команды
(**HP** – линия жизни, **MP** – линия магии, **AT** – атака, **DF** – защита, **AG** – быстрота, **MV** – подвижность.)
Нажав еще раз **C**, вы получите подробную информацию о каждом бойце (оружие, предметы, магия, количество уничтоженных врагов – defeat, число смертей бойца – kills). Внизу слева – количество денег (gold).

В отличие от первой части «**SHINING FORCE**», в этой игре информацию о бойцах команды можно получить в любой момент, что очень удобно.

ITEM – предметы. Эту иконку можно развернуть (C):
USE – использовать какой-либо предмет
EQUIP – вооружить персонажа имеющимся оружием
GIVE – передать какой-либо предмет от одного персонажа к другому
DROP – избавиться от ненужного предмета.
MAGIC – магия. Магией **EGRESS**, имеющейся у основного персонажа, можно воспользоваться и в «мирных условиях», находясь вне города. Тогда вы тотчас же переноситесь к месту последней записи.
SEARCH – исследовать любое место и пространство. Чтобы исследовать сундук, вазу, книжную полку и т.д., используется два раза **C**. В этой игре найденный предмет передается автоматически любому бойцу, у которого есть свободные окошечки. Каждый персонаж может иметь не более четырех предметов.

Чтобы поговорить с кем-либо, используется кнопка **C**.

Практически в каждом городе имеются магазины, где можно купить оружие (**WEAPON**) и предметы, необходимые для лечения и спасения (**ITEMS**).

Нажав **C**, вы увидите четыре иконки:
buy – покупать
sell – продать
deals – товары «из-под» полы (появляется позже и довольно редко)
repair – ремонт.

В игре появилось очень удобное новшество: покупая вооружение, вы сразу увидите, для какого бойца подходит то или иное оружие. Рядом с именем появляются числа со стрелками (например, 17 ➔ 20, т.е. данное оружие увеличивает силу атаки на 3 единицы). Числа рядом показывают, увеличится ли защита данного персонажа. Так что вы всегда будете знать, стоит ли покупать данный предмет. То же самое происходит, когда вы передаете оружие или кольца от одного персонажа другому. При покупке оружия, ответив «да» на вопрос торговца, вы автоматически вооружаетесь.

В магазине вы также можете отремонтировать любой предмет, которым во время сражения пользовались неоднократно, и он имеет некоторые повреждения (как только предмет дает трещину или начинает дымиться, появляется предупреждение на экране для сообщений, где дается информация после каждой атаки). Если не хотите потерять нужную вам вещь, больше не используйте ее, а дождитесь, когда можно будет отремонтировать.

В магазинах вы можете купить некоторые лечебные средства:
Medical Herb – лечебная трава. Восстанавливает 10 единиц жизненной энергии.
Healing Seed – лечебное зерно. Восстанавливает 20 единиц жизненной энергии.
Healing Drop – лечебный леденец. Восстанавливает 30 единиц жизненной энергии.
Antidote – противоядие. Изгоняет яд из тела персонажа, отравленного во время атаки.
Angel Wing – Крыло Ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя и оказаться в церкви ближайшего города.
Fairy Powder – огненный порошок (к сожалению, не удалось выяснить его назначение).

Большинство же предметов вы будете находить в течение игры в различных местах (см. **Особые и спрятанные предметы**).

Для сохранения игры вы должны в каждом городе найти церковь и священника. Если где-либо нет церкви, то священник есть всегда. После разговора с ним появляются иконки:
Save – сохранить игру
Raise – восстановить убитого персонажа
Cure – вылечить персонажа, если он отравлен, парализован или проклят
Promote – повысить уровень (L) какого-либо персонажа. Необходимо набрать 20 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. В отличие от первой части «**Shining Force**», здесь при переводе персонаж не ухудшает своих показателей, поэтому повышайте бой-

цов при первой же возможности. В новом качестве они могут использовать более мощное и совершенное оружие и быстрее совершенствуют свое боевое мастерство.

Во время битвы вы управляете своим персонажем с помощью **D-pad** и кнопок **A** или **C**. Нажав **A** или **C**, вы увидите следующие иконки (используются также **A** или **C**):

1. **attack** – атаковать противника
2. **item** – развернув эту иконку, вы можете:
   - **use** – использовать какой-либо предмет
   - **equip** – перевооружиться, если это необходимо
   - **give** – передать какой-либо предмет ближайшему соседу
   - **drop** – избавиться от какого-либо предмета
   - **magic** – магия, которую вы можете использовать в бою
   - **stay** – оставаться на месте, не предпринимая атаки.

Нажав кнопку **B**, когда очередь двигаться доходит до любого вашего бойца, вы можете навести белый квадратик на любого члена вашей команды или противника. Нажатием кнопки **A** можно получить информацию о мощи, вооружении, магии персонажа.

Если вы поместите этот квадратик на пустое место и нажмете **A** или **C**, появятся другие иконки (также используются **A** или **C**):

member – вы получите информацию о каждом бойце вашей команды

speed – можно менять скорость прохождения информации внизу экрана после каждой атаки или убрать часть информации

map – появляется карта сражения, где красными точками отмечены силы противника, а зелеными – ваши

quit – ответив **«да»**, вы можете покинуть игру, а включив приставку в следующий раз, вы начнете игру именно с этого самого места.

Магии 16 шт.

8 **EGRESS** – магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

BOLT, RAIJIN – магии молнии. Действуют на всех врагов.

BLAST – магия взрывной волны. Действует на всех врагов.

HEAL – магия исцеления. Восстанавливает жизненную энергию одного вашего бойца.



AURA – магия ауры. Тоже магия исцеления, действующая сразу на нескольких бойцов.

DETOX – магия противоядия. Излечивает вашего бойца от яда, которым его могут отравить во время атаки.

BOOST – магия помощи. Увеличивает на время защиту и быстроту вашего персонажа.

BLAZE, KATON – магия огня. Действует на всех врагов.

FREEZE – магия замораживания. Действует на всех врагов.

SLEEP – магия сна. Усыпляет ваших противников, но действует не на всех.

ATTACK – магия атаки. Увеличивает на время атаку вашего персонажа.

DESOUL – магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует редко.

DISPEL – магия рассеивания. На некоторое время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех.

MUDDLE – магия путаницы. Пораженный ею враг может действовать непредсказуемо, например, бить своих же. Действует не на всех.

Высшие боевые магии 4 шт

DAO – джинн, вызывающий камнепад

APOLLO – Аполлон, вызывающий огонь

NEPTUN – Нептун, вызывающий с помощью трезубца смертельный дождь.

ATLAS – стальные кулаки.

Четыре высшие боевые магии лучше направлять на одного неприятеля, так как их сила делится на количество врагов, и применение этих видов магий для нескольких противников может быть неэффективно.

Особые и спрятанные предметы 30 шт.

Quick Chicken – используется один раз. Увеличивает быстроту вашего персонажа.

Chirrup Sandals – (деревянные сандалии), практически, бесполезный предмет, дающий только звуковой эффект (боец, обутый в эти сандалии, во время боя при передвижении издает цокающий звук).

Power Water – используется один раз. Увеличивает атаку вашего персонажа. Красная

Mithril – специальный редкий металл для изготовления мощного оружия.

Cheerful Bread – используется один раз. Увеличивает линию жизни вашего персонажа.

Warrior Pride – специальный предмет, применяющийся при переводе воина в высшую категорию.

1 **Power Ring** – боец, вооруженный этим кольцом имеет более мощную атаку. В бою может использоваться (use) для других персонажей, на время увеличивая их атаку. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Silver Tank – специальный предмет, применяющийся при повышении лучника.

Protect Milk – используется один раз. Увеличивает защиту вашего персонажа.

- **Quick Ring** – увеличивает быстроту персонажа, вооруженного им.
- **Bright Honey** – используется один раз. Увеличивает линию магии вашего персонажа.
- **Running Pimento** – используется один раз. Увеличивает мобильность вашего персонажа.
- **Brave Apple** – используется один раз. Увеличивает сразу несколько показателей вашего персонажа (жизненную энергию, атаку, защиту, быстроту).
- **Healing Rain** – используется один раз во время сражения – восстанавливает линии жизни всех ваших бойцов.
- **Black Ring** – (черное кольцо) – проклято. Увеличивает атаку у магов, вооруженных им. В бою может использоваться (use) как магия **BLAZE**. После нескольких использований нуждается в ремонте.
- **Vigor Ball** – специальный предмет, применяющийся при повышении целительницы.
- **Blizzard** – одноразовое оружие.
- **White Ring** – (белое кольцо) – увеличивает защиту бойца, вооруженного им. Используется как магия **AURA**. Подходит для основного персонажа и целителей.
- **Dry Stone** – предмет, необходимый для наведения моста в деревню гномов.
- **Healing Water** – используется один раз во время сражения. Восстанавливает полностью жизненные силы вашего персонажа.
- **Secret Book** – секретная книга, использующаяся при повышении мага.
- **Evil Ring** – (кольцо дьявола) – проклято. Увеличивает атаку у персонажа, вооруженного им. При использовании (use) действует как магия **BOLT**. После нескольких использований нуждается в ремонте.
- **Wooden Panel** – деревянная дощечка, необходимая для получения **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.
- **Cotton Ballon** – ватный шарик, необходимый для того, чтобы в доме **CREED`a** попасть в напольный мир.
- **Cannon** – пушка, использующаяся для разблокировки заваленного камнями входа в одну из пещер.
- **Dynamite** – динамит, необходимый для пушки.
- **Fairy Tear** – используется один раз во время сражения для пополнения линии магии.
- **Pegasus Wing** – используется при переводе рыцаря в высшую категорию.
- **Sky Orb** – предмет, с помощью которого вы запускаете воздушный корабль.
- **Holy Thunder** – используется как одноразовое оружие.

Некоторые виды оружия, встречающиеся в игре, можно использовать (use) во время сражения и как магию

Indra Staff, Supply Staff, Misty Knuckles – отнимает несколько единиц магии у противника

Freeze Staff – магия **FREEZE**
Heat Axe – магия **BLAZE**
Dark Sword – магия **DESOUL**
Wish Staff – магия **ATTACK**
Mage Staff – магия **BLAZE**

Оружие, как и кольца, при использовании может ломаться. Не забывайте своевременно ремонтировать его!

Часть оружия и колец – прокляты. При вооружении ими проклятие переходит и на персонажа. Снять проклятие можно в церкви (cure). Персонаж, вооруженный такими предметами, может вести себя непредсказуемо (например, отказаться от атаки), но атака его увеличивается существенно.

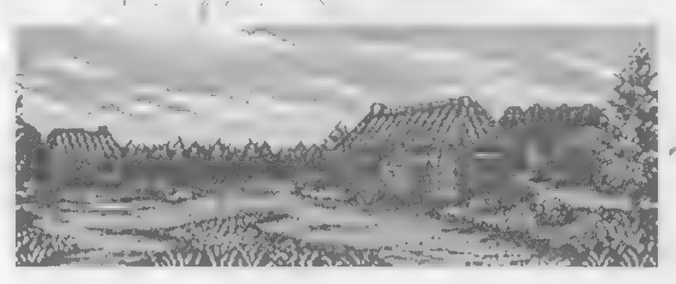
Персонажи

1. **BOWIE** – главный персонаж (вы можете назвать его и по-другому). Очень сильный боец. Владеет магией **EGREES** и **BOLT**.
2. **SARAH** – целительница. Можно использовать ее до тех пор, пока не появятся более сильные целители.
3. **CHESTER** – рыцарь. Прекрасно владеет копьем. Если вам удастся хорошо развить его, можно подождать с его повышением до города **PACALON** и «повысить» **CHESTER**'а там, используя **PEGASUS WING**. Тогда вы можете получить неплохого летающего рыцаря.
4. **JAHA** – воин. Очень сильный боец. Постарайтесь развить его до 20 уровня, и после перевода в высшую категорию, получив **WARRIOR PRIDE**, он станет еще сильнее, одинаково хорошо владея и секирой, и мечом.
5. **KAZIN** – маг. До перевода в высшую категорию владеет магиями **BLAZE, DISPEL, MUDDLE** и **DESOUL**. Если вы будете переводить **KAZIN**'а, имея **SECRET BOOK**, то у него появятся высшие боевые магии.
6. **SLADE** – крыса. На первых порах он довольно слабый боец, но обязательно развивайте его и после повышения, если вы будете развивать его дальше, **SLADE** станет одним из сильнейших ваших бойцов, использующим меч и владеющим мощными магиями **RAIJIN** и **KATON**.
7. **KIWI** – черепаха, имеет сильную защиту. Медленно набирает уровни, но если вам удастся повысить ее, то вы получите после повышения очень сильную «черепаху-ниндзя».
8. **PETER** – легендарная птица-феникс. В случае гибели сама восстанавливается. Обязательно развивайте **PETER**'а – это, пожалуй, лучший боец в вашей команде с очень широким полем передвижения.
9. **MAY** – лучница. Очень сильный боец. Атакует через поле и по диагонали, а после повышения – буквой «Г» (как и все лучники).
10. **GERHALT** – человеко-волк. Несмотря на то, что безоружен, атака у него очень сильная.

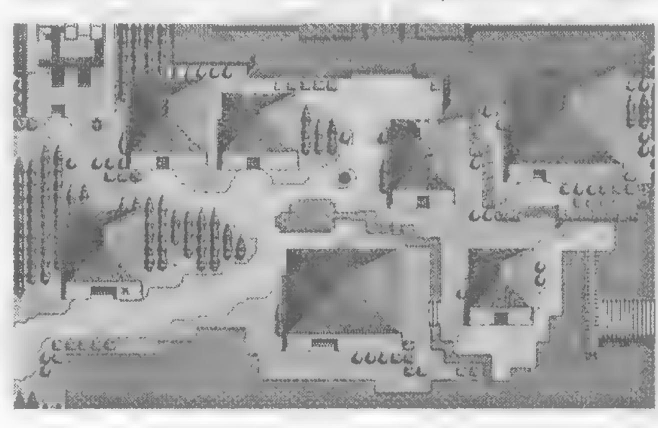


11. **LUKE** – человекоптица, владеет мечом. Хорош как летающий боец, но потом его лучше заменить.
12. **RICK** – метательница копья. Неплохой боец, но все зависит от того, как она будет развиваться.
13. **ELRIC** – стрелок из лука. Если у вас будет **Silver Tank**, то после перевода **ELRIC** будет сражаться в специальной машине. Стоит развивать его.
14. **TYRIN** – маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, SLEEP** и **BOLT** (если вы используете **SECRET BOOK** для повышения **KAZN**'а) или высшими боевыми магиями, если эта книга будет у вас в наличии во время повышения **TYRIN**'а. Все зависит от того, когда вы возьмете его в свою команду.
15. **JANET** – лучница. Сильный боец.
16. **ROHDE** – стрелок. Сражается в такой же машине, как и **ELRIC**. Очень неплохой боец, если удается развить его.
17. **HIGGINS** – рыцарь. Неплохой боец.
18. **TAYA** – колдунья. Владеет высшими боевыми магиями, как **KAZIN** или **TYRIN**.
19. **SKREECH** – птица, владеющая мечом. Может пригодиться в некоторых сражениях.
20. **FRAYJA** – викарий, целитель. Очень ценный боец. Владеет магиями **HEAL, AURA, DETOX** и **ATTACK**.
21. **JARO** – крылатый рыцарь, один из солдат армии дьявола. Сильный боец, но управляете им не вы, а компьютер.
22. **GYAN** – воин. Очень сильный боец с хорошей атакой и защитой.
23. **KARNA** – целительница. Все зависит от того, когда она придет к вам. Если вы не выберете ее первый раз в доме **CREED**'а, то пользы от нее будет немного.
24. **RANDOLF** – воин. Может быть полезен, если вы выберете его в первый раз в доме **CREED**'а.
25. **ERIC** – рыцарь. Тоже будет полезен, если рано станет членом вашей команды.
26. **ZYNK** – робот. У него сильные атака и защита, но небольшая мобильность.
27. **SHEELA** – монахиня. Очень сильный и полезный боец. У нее сильная атака, и к тому же она владеет магиями **HEAL, DISPEL, BLAST** и **BOOST**.
28. **CLAUDE** – каменный великан. Имеет сильную атаку и защиту, но небольшую мобильность.
29. **CHAZ** – очень сильный маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, BOLT** и **DISPEL**. Жаль только, что присоединится он к в вашей команде к концу игры.
30. **LEMON** – воин экстракласса, с сильной атакой и защитой. Может очень пригодиться даже с учетом того, что появляется он в вашей команде в конце игры.

Прохождение



Вы просыпаетесь утром в своем доме, в городе **GRANSEAL**. Ваша мать провожает вас в школу, где уже собрались старейший маг sir **ASTRAL**, **SARAH** и **CHESTER**. **SARAH** говорит, что **ASTRAL**



внизу, но сегодня он какой-то странный. Спустившись вниз, поговорите с **ASTRAL**'ем. Он спрашивает вас, что вы думаете о ночной буре и, узнав, что вы ничего не слышали, считает, что это, возможно, плод его воображения. Возьмите в вазе в углу лекарственную траву (**MEDICAL HERB**), поднимайтесь наверх и займите место рядом с **CHESTER**'ом. Появляется **ASTRAL** и начинает урок, который прерывает прибежавший из замка солдат. **ASTRAL** должен срочно прибыть в замок, так как с королем что-то случилось.

Он уходит и просит вас ждать его в школе, но, как непослушные и любопытные дети, вы тут же направляетесь к замку. Обманув стражу (якобы сам **ASTRAL** ждет вас внутри), вы заходите в замок. При входе исследуйте комнату в левом верхнем углу экрана. Там вы найдете три сундука: с **MEDICAL HERB**, **ANTIDOTE** и **ANGEL WING**.

В самом замке поднимитесь в королевскую спальню. Король на кровати, без сознания, Sir **ASTRAL** не может понять, что с ним случилось. Неожиданно **ASTRAL** замечает вас, своих учеников, явившихся в замок без разрешения. Он явно недоволен вашим непослушанием, но тут ему в голову приходит одна догадка: не связана ли болезнь короля с открытой дверью в башню? Он просит вас следовать за ним, чтобы исследовать эту башню. Спустившись вниз, скажите **ASTRAL**'ю, что вы готовы («yes») идти с ним. На этом заканчивается ваша беззаботная жизнь, и вы оказываетесь вовлечены в такую историю, о которой даже и помышлять не могли! Теперь вы – лидер отряда воинов под названием **SHINING FORCE**, правда, об этом вы еще не догадываетесь.

Внутри башни вас уже ждет **ASTRAL**. Неожиданно над красной колдовской звездой, высеченной в каменной полу, материализуется злой **GIZMO**, дьявол, вселяющийся в людей. **ASTRAL** пытается остановить его, справедливо полагая, что тот явился, чтобы вселиться в короля, но дьявол неожиданно размножается, произведя еще шестерых таких же чудовищ.

Начинается ваша первая битва. Ваши враги не очень сильны, но и вы пока что тоже.

Даже в случае вашей победы **GIZMO** ускользнет и направится в замок.

Возвращайтесь обратно и через королевскую спальню пройдите в комнату наверху. Дьявол все-таки успел вселиться в короля, отчего тот стал буйным. **ASTRAL** использует мощную магию, и огненный шар поражает короля в грудь. Дьявол покидает тело, и король приходит в себя. **ASTRAL** просит дать ему солдат, чтобы уничтожить **GIZMO**, пока тот не нашел себе другую жертву, но король не понимает, о чем идет речь.

Все эти испытания слишком тяжелы для престарелого **ASTRAL**'я, и он без сил падает на пол.

Позже, ненадолго придя в себя, маг успевает сообщить королю, что обнаружил в башне за открытой дверью злое предзнаменование. Необходимо изучать историю острова **GRANS ISLANDS**. В этом может помочь историк по имени **HAWAL**, живущий к северо-западу от деревни **IEEL**. **ASTRAL** просит короля срочно послать солдат за историком, но слишком поздно: все солдаты по приказу министра ушли на поиски дьявола **GIZMO**. Король решает послать в **IEEL** вас, чтобы вы разыскали **HAWAL`a** и срочно доставили его в замок.

Отвечайте «да» и отправляйтесь в путь.

На улицах города **GRANSEAL** полно людей, которые обсуждают непонятную болезнь короля, а гадалка с магическим шаром предсказывает скорую войну и видит город в руинах.

Наведайтесь в порт и на корабле в трюме в одной из ваз возьмите **MEDICAL HERB**, а на палубе на носу – **QUICK CHICKEN**.

Купите в открывшемся в городе магазине более мощное оружие для некоторых бойцов (ненужное лучше сразу продавать).

При выходе из города к вашей команде присоединится **JAHA** – воин с боевым топором.

После сражения, которое вас ожидает сразу же за воротами, направляйтесь к северо-западу, в деревню **IEEL**. Там вы встретитесь с учеником **HAWAL`a** – магом **KAZIN**'ом, который берется проводить вас к дому историка.

В одном из домов возьмите в вазе **HEALING SEED** и покиньте деревню через северный вход. Выиграв битву, идите на север к дому **HAWAL**'а. Зайдя туда, вы увидите, что вас опередили солдаты **GALAM`a**. При вашем появлении они убегают, но для старого **HAWAL**'а это слишком сильное потрясение, и он при смерти. Умирая, **HAWAL** сообщает, что солдаты требовали у него документы о **GROUND SEAL**. Узнав, что дверь в древнюю башню открыта, **HAWAL** говорит, что случилось непоправимое: башня была **СВЯЩЕННОЙ ПЕЧАТЬЮ**, которая удерживала взаперти ужасного дьявола с помощью тех самых двух камней, которые были украдены... Историк умоляет **KAZIN'a** найти эти камни. После смерти **HAWAL'a KAZIN** присоединяется к вам и уговаривает пойти к древней башне.

В доме историка в сундуках вы найдете **ANTIDOTE** и **HEALING DROP**.

Выйдя из дома, вы столкнетесь с солдатами **GALAM**'а под предводительством **CAPTAIN LEMON**. Независимо от того победите вы или нет, вы все равно окажетесь в тюрьме замка **GALAM**. В тюрьме речь идет все о той же разрушенной священной печати и о двух украденных камнях. Вор **SLADE**, находящийся здесь же, пытается загладить свою вину (именно он украл камни, которые потом у него отняли солдаты **GALAM**'а) и отпирает отмычкой двери камер. Он признается, что по его вине разгорелся весь сыр-бор и просит взять его с собой, чтобы помочь вам.

Через главную дверь вам не выйти, и **SLADE**, хорошо знающий замок, открывает секретный ход в кухню. Спустившись в лаз, исследуйте стену за собой, в ней вы обнаружите **MITHRIL**.

Поднимайтесь наверх и послушайте, как в тронном зале король и **LEMON** планируют нападение на **GRANSEAL**. **LEMON** сомневается в целесообразности этой войны, но безоговорочно доверяет своему королю. По приказу последнего ворота **GALAM**'а открываются, мост опускается, и войско уходит. Война началась!

Вы тоже решаете срочно идти в **GRANSEAL**, но, спустившись по широкой лестнице, вступаете в бой с воинами во главе с рыцарем, у которого один из украденных камней. После боя **SLADE** забирает у тяжело раненого рыцаря **THE JEWEL OF LIGHT** и отдает вам; камень прилипает к вашей шее. Перед смертью рыцарь сообщает, что второй камень – у короля **GALAM'a**. **SLADE** решает пойти с вами и присоединяется к остальным бойцам. Поговорив с обитателями замка, вы убедитесь, что король не в своем уме.

Прежде, чем окончательно покинуть **GALAM**, загляните в магазин и купите нужное оружие и лекарственные средства. «Сохраниться» можно у священника в замке.

При выходе из города солдаты признают в вас недавних узников тюрьмы, и начинается очередное сражение.

Вернувшись в **GRANSEAL**, вы узнаете, что город подвергся нападению со стороны **GALAM**'а. Почти все воины **GRANSEAL**'а мертвы.

Зайдите в маленький домик справа от зверинца, и там вы найдете маленькую зеленую черепаху по имени **KIWI**, которая присоединится к вам.

От жителей города вы узнаете, что солдаты **GALAM**'а вошли в замок. Король **GALAM** направился в древнюю башню. **ASTRAL** тоже порывается пойти туда, но его не пускает **CAPTAIN LEMON**. **ASTRAL** подтверждает, что король **GALAM** одержим дьяволом.

Слышится крик о помощи принцессы **ELIS**. **ASTRAL** все же уговаривает **LEMON`a** пойти в древнюю башню. Вы тоже идете туда, захватив с собой короля **GRANSEAL**'а и министра.

У входа в башню вы находите **LEMON`a** при смерти. Он умоляет спасти принцессу и признает, что **ASTRAL** был прав: это не его король, а сам дьявол.

Спустившись вниз, вы увидите схватку между королем **GALAM`ом** и **ASTRAL`ем**. **ASTRAL** падает, успев парализовать **GALAM` a** и крикнуть принцессе, чтобы та убегала. Но путь преграждают возникшие словно из-под земли солдаты **GALAM`a**, с которыми вы вступаете в бой.

Проигравший король **GALAM** не желает отпускать при нцессу. Он демонстрирует второй пропавший камень, **THE JEWEL OF EVIL**, который открывает дверь в мир дьявола. В полу башни появляется черная дыра



и два прозрачных цилиндра. Они окутывают принцессу и короля GALAM'а, и те начинают двигаться к дыре. BOWIE пытается спасти принцессу, но ему удается только вырвать камень у короля и второй камень прилипает к шее BOWIE рядом с первым.

Тем временем король GALAM вместе с принцессой скрываются в черной дыре, после чего начинается сильное землетрясение. Вы убегаете из рушащейся башни и замка. Справа в порту стоит корабль, готовый к отплытию, пройти на который можно только через полуразрушенную школу.

Все уцелевшие жители GRANSEAL'а уже на корабле, и вы отплываете на материк в PARMECIA, а город проваливается в гигантскую трещину.

После долгого морского путешествия вы, наконец, прибываете на материк, у берегов которого корабль терпит крушение. Все, слава богу, целы, и министр дает команду разобрать обломки корабля на доски и построить новый город. Все заняты работой, но тут с берега приходит один из жителей и сообщает, что его друг не вернулся от северных скал NORTH CLIFF. BOWIE соглашается идти на помощь, и, конечно же, все его друзья идут с ним. Возле скалы вы видите лежащего на земле человека, но не успеваете подойти к нему, так как на вашем пути вырастают кровожадные лесные существа – ведьмы, гоблины и прочая нечисть, с которыми вам придется сразиться.

После боя раненый человек у скал говорит, что на него свалился большой камень (хотя, поблизости нет ни одного камня!), зато далеко к западу от этого места вы увидите тоннель, вход в который заблокирован грудой камней.

Вы возвращаетесь к кораблю, но корабля уже нет, а из его обломков на берегу построен город – NEW GRANSEAL.

Прошел год. Город растет и развивается, но ему не хватает торговых связей с другими городами. Вы находитесь в тронном зале замка. Король до сих пор не может прийти в себя от потери ELIS, он верит, что та жива и не теряет надежды возвратиться в родной город.

Слева от короля в небольшой комнате в одной из ваз возьмите CHEERFUL BREAD. Пройдите направо в зал Славы и исследуйте место под гербом на задней стене. Там вы найдете гордость воина WARRIOR PRIDE.

Выходите из замка и идите в город. Весь народ собрался на площади и рассматривает какую-то невиданную птицу, невесть откуда взявшуюся здесь. Обследуйте пустые дома и магазины, и вы найдете несколько полезных предметов.

Присоединившись к остальным жителям, вы с удивлением узнаете, что птица может разговаривать и даже проявлять некоторое недовольство детьми, которые пытаются поймать ее.

Появляется министр и приглашает птицу в замок, в качестве почетного гостя; вы тоже идите за ними. Птица представляется фениксом по имени PETER, служителем бога VOLCANON. ASTRAL просит вас вместе с PETER'ом отправиться далеко на запад и встретиться с богом VOLCANON'ом, который, возможно, знает что-то об истории острова GRANS.

Перед уходом зайдите в магазин и прикупите новое оружие.

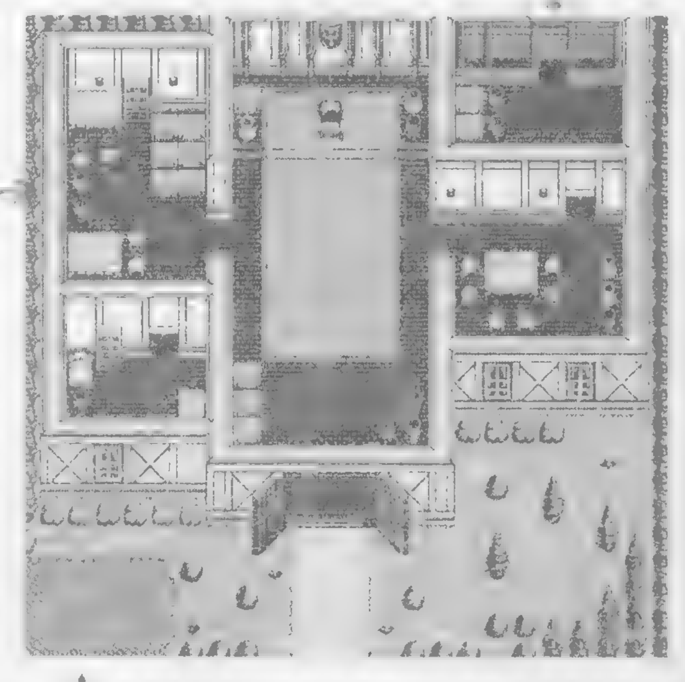
Выйдя из города, идите на восток, в небольшой город RIBBLE. По пути вас опять поджидает разная лесная нечисть, с которой вам придется повоевать. PETER еще не член вашей команды, но, по возможности, он будет помогать вам в бою (им пока управляет компьютер).

Придя в RIBBLE, вы увидите, что все жители попрятались от вас в свои дома, и открыта только одна дверь – в доме мэра. Мэр считает, что вы пришли с дурными намерениями, но PETER убеждает его, что это не так. Все двери открываются, и вы можете обследовать дома. В доме историка KESERAN'а на северо-востоке города в книжном шкафу найдете дневник, в котором написано: «Я потратил еще один день на поиски. Я никогда не сдамся! Я найду CARAVAN, даже если мне придется пересечь весь материк. Мне нужен меч Ахиллеса ACHILLES SWORD, чтобы победить в святилище гиганта TAROS». Исследуйте середину песочницы и возьмите MITHRIL.

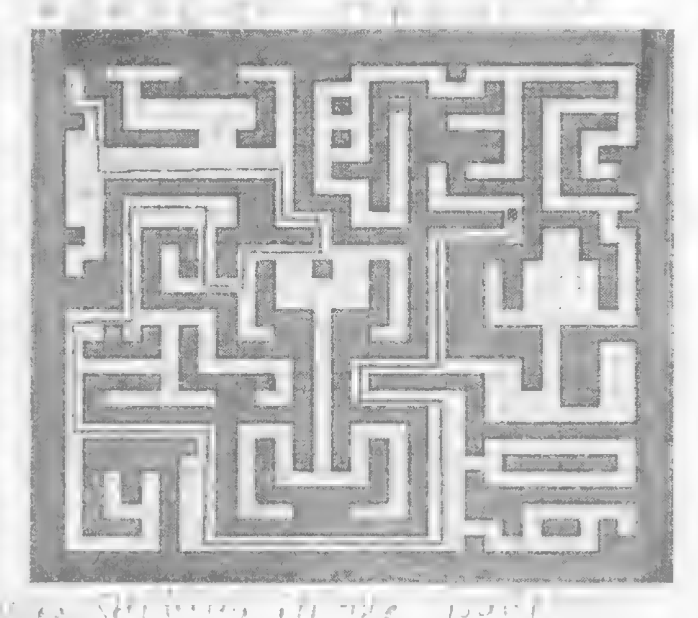
В центре города находится дерево, рядом с которым, говорят, есть какая-то потайная дверь, ведущая в древние руины. В самом дереве есть дупло, в которое нужно что-то положить. Вам придется еще вернуться в RIBBLE. А сейчас отправляйтесь к богу VOLCANON'у.

В доме историка PASERAN'а на юго-западе города от его жены вы узнаете, что PASERAN сейчас где-то далеко на востоке. Здесь же в кувшине возьмите BRIGHT HONEY. У городских ворот поговорите с лучницей MAY, и она пойдет с вами.

Путь ваш лежит на юго-восток. По дороге вас опять ждет сражение с кровожадными лесными жителями. После боя на юго-востоке пройдите



по мостику и следуйте вдоль реки на запад. На горном хребте вблизи реки – вход в пещеру. В пещере освещено лишь маленькое пространство вокруг управляемого вами персонажа. Чтобы пройти через пещеру, вам нужно победить домового (это его владения) и его приспешников. Перед выходом из пещеры откройте сундук и заберите **SILVER TANK**, который пригодиться вам позже.



Идите в деревню **POLCA**, находящуюся у подножия вулкана. В доме оружейника возьмите в кувшине **PROTECT MILK**.

Рядом с магазином какая-то большая птица застряла в узком проходе и просит о помощи. Вы помогаете ей, и она превращается в небольшую птичку, объяснив, что это было своего рода испытание для вас. Судя по всему, вы должны понравиться **ЕМУ**... (Но кто **ОН**, об этом птица умалчивает).

В магазине продается отличное оружие, изготовленное местным оружейником.

Поднявшись по правой лестнице, идите к выходу уз деревни, который ведет к подножию высокой горы. Не дойдя до выхода, вы увидите, что со стороны гор появляется слепой мальчик, очень изнуренный. Возле дома мэра он теряет сознание, и его относят в дом, где он в бреду повторяет бессвязный набор слов.

По словам местных жителей, мальчика раньше никогда не видели в этих местах.

Выйдя из деревни, вы обнаружите очередных чудовищ, которые что-то ищут под землей. Земля изрыта воронками, как после битвы.

Ваше появление не остается незамеченным, и вам придется вступить в бой. Главный здесь – лучник **DEATH ARCHER**, победив которого, вы узнаете, что вся эта нечисть охотится именно за вами из-за камней, что у вас на шее.

После боя идите в город человекоптиц **BEDOE**. Человекоптицы приветствуют вернувшегося **PETER**'а и сообщают, что недавно была битва с армией дьявола, напавшей на **BEDOE**. Самые сильные дьяволы сумели проникнуть через священный барьер **VOLCANON**'а, но бог **VOLCANON** уничтожил их всех. На это **PETER** замечает, что вы только что победили целую кучу дьяволов, и значит, не все уничтожены.

Человекоптицы, охраняющие вход в **BEDOE**, решают наведаться в деревню **POLCA**, чтобы разведать обстановку. Перед отлетом они просят **PETER`а** обязательно увидеться с королем **BEDOE**.

Чтобы найти короля, поднимайтесь все время наверх. По пути в белой вазе возьмите **QUICK RING** и не забудьте заглянуть в оружейный магазин.

В тронном зале наверху вы узнаете, что, хотя бог **VOLCANON** уничтожил дьяволов, самому главному из них удалось ускользнуть.

PETER представляет вас королю, и тот сокрушается, что народ **GRANSEAL**'а создал большие проблемы для всех, «распечатав» древнюю башню и выпустив на волю **ZEON`a**), короля дьяволов, который может уничтожить вес мир.

После этого идите вместе с **PETER**'ом к богу **VOLCANON**'у, который, по словам короля, сейчас в плохом настроении. Поднимитесь наверх, и вы окажетесь возле замка, охраняемого двумя человекоптицами. Войдя, вы увидите на возвышении большую черную птицу – **VOLCANON**'а. **VOLCANON** рад возвращению **PETER**'а, но едва тот упоминает, что вы из **GRANSEAL**'а, как бог приходит в ярость. Никакие доводы **PETER**'а, что вы – его друзья, не действуют, – **VOLCANON** непреклонен и не желает больше говорить, пока **ZEON** не будет уничтожен. Тем не менее, по просьбе **PETER**'а он дает совет: «Верьте в силу камней света и тьмы, а они лишь вместе становятся по-настоящему сильны!..»

PETER решает помогать вам в поисках дьявола и окончательно примыкает к вашей команде.

Возвращайтесь обратно в **BEDOE** и поговорите с королем. Тот спросит вас, согласны ли вы отправиться на поиски дьявола **ZEON**'а. Ответьте «да» («yes»), и король посоветует вам встретиться с **CREED**'ом, когда-то могущественным дьяволом, который, возможно, владеет нужной информацией. К дому **CREED**'а можно попасть, если двигаться вдоль реки. Чтобы путешествовать по воде, в деревне **POLCA** вы должны будете взять плот. Король приказывает одному из человекоптиц по имени **LUKE** лететь в деревню к мэру, чтобы тот приготовил плот.

Идите вниз, к выходу. Как только выйдете из города, сразу сверните налево, на зеленую лужайку с кочками. Сверху на вас свалится маленький птенец, которого вы спасете, не дав ему разбиться (позже вас отблагодарят за это!).

Спустившись с горы в деревню **POLCA**, вы становитесь свидетелем того, как несколько домовых требуют выдать им слепого мальчика **ODDLER**'а. Двое человекоптиц убиты, а **LUKE** ранен. Ваша команда – единственная сила, которая может противостоять врагам. Местный житель, человеколк **GERHALT**, также вступает в битву, чтобы защитить мальчика и помочь вам. Берегитесь зомби – они могут отравить ваших бойцов во время атаки. Чтобы быстрее закончить сражение, вам нужно уничтожить колдунью **MASTER MAGE**.

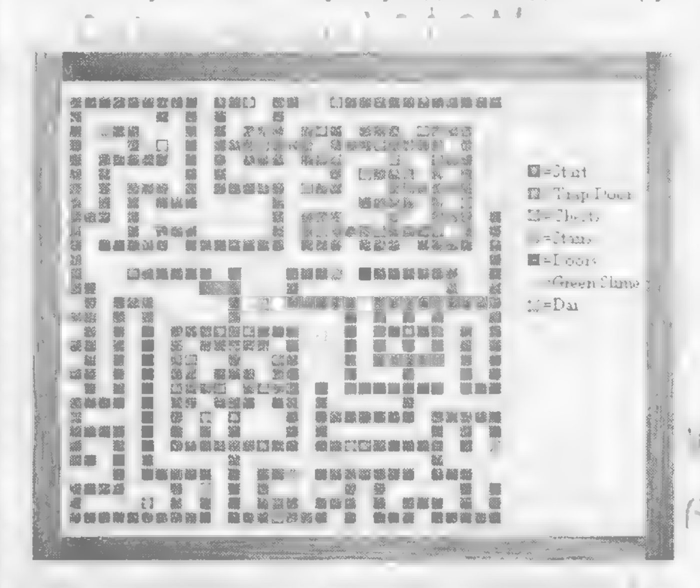
После боя вместе с оправившимся от ран **LUKE**'ом зайдите в дом мэра (с мэром нужно поговорить несколько раз, пока он не повернется к вам лицом). Из разговора становится ясно, что мэр стру-

сил и готов выдать больного мальчика, нашедшего приют в его доме, дьяволам. Удивившись и обрадовавшись, что дьяволы уничтожены, а принц LUK ~E жив, мэр приказывает отдать вам единственный имеющийся в деревне плот, который будет ждать вас на реке возле деревни.

Как только вы отойдете от дома мэра, тот остановит вас и, не желая брать на себя заботу о слепом ODDLER'е, попросит взять того с собой. ODDLER благодарен вам, но, хотя он ничего не помнит, и был почти при смерти, когда пришел в POLCA`у, все же чувствует, что у вас из-за него могут возникнуть какие-то проблемы. Тем не менее, вы забираете ODDLER'а и выходите из деревни, где вас уже ждет плот. Там же LUKE предлагает идти в место под названием DEVILS TAIL, где живет CREED, и присоединяется к вашей команде (перед отплытием купите для LUKE'а более мощный меч).

На юге в реке живет очень сильное чудовище – гигантский осьминог по имени KRAKEN . Вам не миновать встречи с ним по пути к дому CREED`а. По вашему выбору вы можете сначала разделаться с KRAKEN`ом, а потом искать МЕЧ АХИЛЛЕСА, или наоборот (ход игры от этого не изменится). В данном описании вы сначала отправляетесь на поиски МЕЧА АХИЛЛЕСА.

Плывите по реке вниз и сразу за входом в пещеру, окруженную лесом, сойдите с плота и идите вправо до большой пустыни, где вступите в очередной бой. За пустыней в лесу вы увидите вход в пещеру.



Войдя туда, вы найдете старика (это историк PASERAN из города RIBBLE), который расскажет, что его внук PETRO украл старинную семейную реликвию – SKY ORB. Другой внук PASERAN'а добавит, что предки его деда умели летать, и упомянет о летательном аппарате NAZCA SHIP, последнее местонахождение которого было где-то в GRANS'е. PETRO, по-видимому, и направился со SKY ORB в GRANS, чтобы найти и испытать корабль.

В сундуке справа возьмите стальной меч. Еще раз заговорите с историком, и тот расскажет, что знает один древний тоннель, ведущий в GRANS. PASERAN соглашается провести вас туда. Тоннель находится в пещере у развилки реки, в небольшом храме. После сражения с монстрами, которые хотят помешать вам пройти ко входу в тоннель, PASERAN пытается открыть дверь справа, но безрезультатно. Видимо, ее с той стороны запер PETRO. Больше историк ничем помочь не может и покидает вас.

Слева от сундука вы найдете POWER WATER, а поднявшись по ступенькам, возьмите из сундука деревянную дощечку WOODEN PANEL и идите с ней RIBBLE. Встаньте прямо перед деревом, выберите эту дощечку из имеющихся у вас предметов и используйте ее (в данном случае кнопкой A, а не C). В земле откроется проход в подземелье, в котором в сундуке вы найдете МЕЧ АХИЛЛЕСА (вооружен им BOWIE).

Теперь можете плыть дальше и сразиться с KRAKEN'ом. Сначала ему нужно отрубить щупальца, а затем уничтожить голову. Здесь очень кстати будут PETER и LUKE, которые могут атаковать с воды.

Разделавшись с KRAKEN'ом, слева вы увидите город. Это некогда процветающий, а теперь заброшенный порт HASSAN. Дальше по реке вы плыть не можете, так как перед вами возникает преграда, поэтому вам одна дорога – в HASSAN. Следы запустения видны повсюду. Портовые причалы разрушены, в воде плавают старые обломки кораблей, в баре пусто, а углы затянуты паутиной. В баре в кувшине возьмите RUNNING PIMENTO. В сундуке слева от церкви вы найдете MITHRIL, а в кувшине возле причала – еще один. В одном из домов на втором этаже живет монах, предки которого родом из GRANSEAL'а.

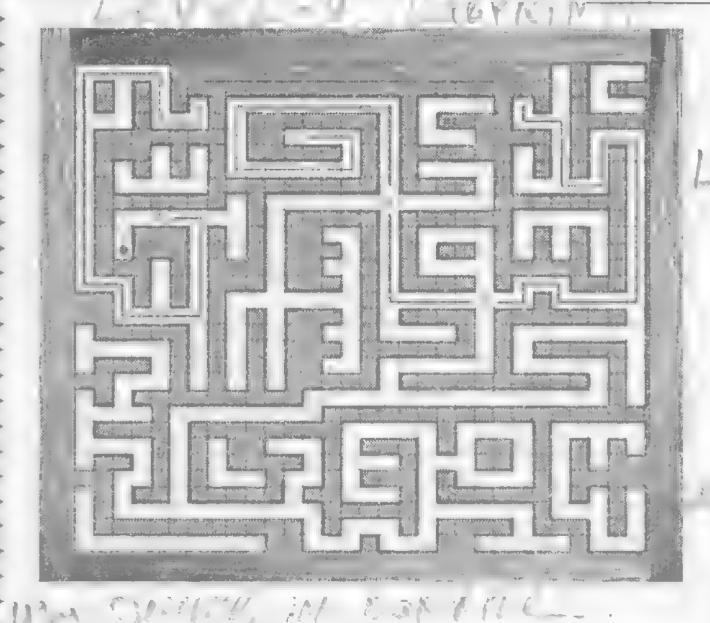
В другом двухэтажном доме вы встретитесь с ROHDE, который интересуется только историей. Узнав, что у вас есть МЕЧ АХИЛЛЕСА, он аж подскакивает на месте и сообщает, что с этим мечом вы можете получить замечательный старинный обоз ANCIENT CARAVAN, который находится в храме TAROS. ROHDE говорит, что он пойдет с вами, так как только он может управлять этой машиной.

Храм TAROS'а расположен к западу от HASSAN'а, в густом лесу. По дороге туда вам нужно победить очередных монстров.

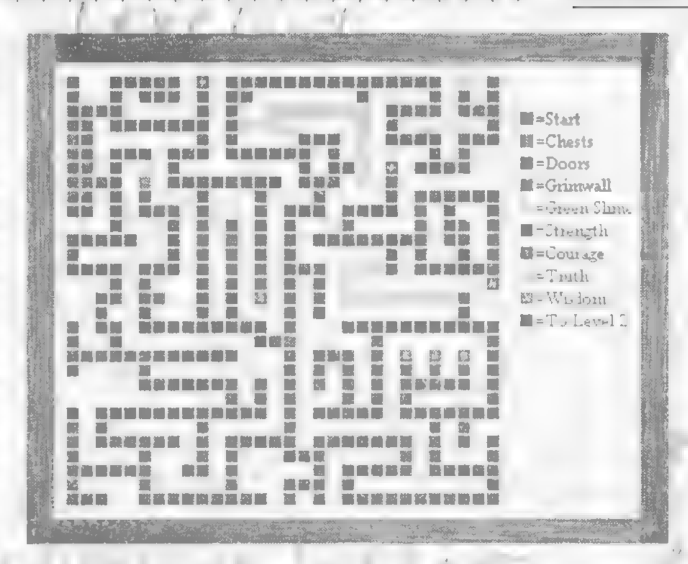
Подступы к CARAVAN'у охраняет сам железный великан TAROS, страж этого старинного храма. Сначала вам нужно убрать с дороги всех многочисленных защитников TAROS'а, а потом сразиться с ним. Победить великана можно только МЕЧОМ АХИЛЛЕСА, поэтому не забывайте рядом с BOWIE держать целительницу и бойцов с лекарственными травами. TAROS использует свой меч как магию BOLT, имеющую большой радиус действия.

После боя ROHDE объяснит вам, что CARAVAN обладает способностью делать маленькими всех, кто входит в него, и поэтому в CARAVAN'е может разместиться большое войско и много снаряжения. ROHDE садится в CARAVAN и исчезает из виду. Вы волнуетесь, не обманул ли вас историк, навсегда скрывшись с древней машиной, но ROHDE скоро возвращается и решает путешествовать вместе с вами.

Перед уходом из храма возьмите в сундуке HEALING WATER.



Пользоваться **CARAVAN**'ом вы можете в любой момент на открытой местности. Для этого, встав прямо перед ним, нажмите **«C»**. Появятся иконки:
Join – вы можете поменять состав команды (когда число бойцов перевалит за двенадцать)
Item (C) (предметы)
use – использовать
equip – вооружиться
give – передать другому персонажу
drop – избавиться от предмета
Depot (C):
depos – положить любой предмет на хранение
look – посмотреть, что хранится в CARAVAN`е
derive – взять нужный предмет из CARAVAN`а
drop – избавиться от какого-либо предмета
Purge – покинуть на время команду, уйти на отдых.
Вернитесь снова в **HASSAN**. У ворот вас ждет новый боец – метательница копья **RICK**, которая присоединится к вашей команде. Там же, у входа, появится торговец новым оружием, более мощным и совершенным, но имейте в виду, что некоторое оружие подходит только для бойцов, переведенных в более высокую категорию.
Сейчас идите на северо-запад, через проход между гор, вдоль высохшей реки. Дойдя до ее соединения с другим руслом, вы увидите пещеру – шахту **MITHRIL**'а, где находятся гномы. Один из них болен, и помочь ему может только эльф, которого нужно найти. В центре пещеры, в дровах, сложенных для костра, возьмите **DRY STONE** – позднее он вам очень пригодится. Слева от шахты, на другом берегу, в большом зеленом массиве вы увидите светлое пятно. Зайдите туда, и вы окажетесь в небольшом поселении. В большом доме на втором этаже в книжном шкафу возьмите **SECRET BOOK** – она пригодится для повышения мага. Поговорив с немногочисленными обитателями этого места, вы узнаете, что эльф **ELRIC** куда-то пропал.
Из деревни эльфов идите на запад. По пути вам придется сразиться с отрядом монстров. Победив их, дойдите до лесной поляны. Слепой **ODDLER** услышит крик о помощи. Идите за ним, и вы увидите, что в пруду беспомощно барахтается эльф. Вы хотите спасти его, но появившийся монстр заявляет, что это его обед и велит одному из своих приспешников подать кетчуп. Выясняется, что пруд – это ловушка, в которой сгинули уже многие. Чтобы спасти эльфа, вам придется сразиться с целым полчищем монстров. После битвы **ELRIC** присоединяется к вашей команде. Перед уходом исследуйте правый берег пруда, и вы найдете **HEALING DROP**.
Рядом с поляной **ELRIC** сдвигает камень, и открывается вход в пещеру. Это путь к **CREED**'у – бывшему дьяволу. В пещере вы должны отыскать три сундука, в которых лежат **BRAVE APPLE**, **MEDICAL HERB** и **ANGEL WING**. Также есть еще сундук, стоящий отдельно. В нем найдете еще **MITHRIL**.
Пройдя через пещеру и выйдя с другой стороны, вы столкнетесь с командой монстров, которая не хочет пропускать вас. Победив их, идите к дому **CREED**'а.
Не заходя в сам дом, идите налево до конца, и на берегу вы увидите сундук с **HEALING RAIN**.
Слуга **CREED'а GOLIATH** не хочет пропускать вас к хозяину, уверяя, что тот занят. Вы все же пытаетесь прорваться в дом любым способом и бросаетесь от двери к двери. Дверь слева обладает магической способностью делать крошечными всех, кто проходит через нее. Вот и вы становитесь маленькими человечками – частью коллекции **CREED**'а, как говорит **GOLIATH**, добавляя, что это случилось потому, что вы не послушались его. Он поднимает вас и ставит на стол. На столе находится целое королевство **DESKTOP KINGDOM**, есть даже свой король **PONPEI**. Настольная страна создана **CREED**'ом, здесь не существует времени: никто не стареет и не умирает. Поговорите с королем, и вы узнаете, что в напольном мире **FLOOR WORLD** есть тоннель, ведущий к **CREED**'у. Король обещает помочь вам, если вы победите его шахматную армию.
Идите к шахматной доске, где развернется сражение. Вам не потребуется умение играть в шахматы – это обычная битва. Чтобы быстрее выиграть ее, старайтесь пробиться прямо к шахматному королю: когда он погибает, бой заканчивается.
После сражения посредине шахматной доски появляется сундук, в котором вы найдете ватный шарик **COTTON BALLON**. Идите направо к стражу на ручке с пером, который пропустит вас, предупредив, что напольный мир очень опасен. Используйте шарик и спуститесь вниз.
Пройдя через тоннель в подвал, вы встретитесь с гигантскими крысами во главе с их предводителем **WILLARD`ом**). При виде вас **WILLARD** плотоядно намекает, что как раз наступило время обеда...
С этими противниками вы справитесь очень быстро и, продолжая движение, выйдите в кабинет **CREED**'а. **CREED** просит **GOLIATH**'а принести ему новые экземпляры его коллекции, то есть вас. **GOLIATH**, естественно, сообщает, что это невозможно, новая компания куда-то исчезла. Вы привлекаете внимание **CREED**'а, и с помощью заклинания **«ABRA KADABRA: 1-2-3»** тот возвращает вас в нормальное состояние.
CREED спрашивает, зачем вы хотели видеть его, и, узнав о **ZEON**'е, очень обеспокоен, что тот выскользнул из заточения.



Вместе с ним идите налево, к лестнице, ведущей в мрачное помещение, где **CREED** вызывает духа зла **EVIL SPIRIT**. Он спрашивает, где сейчас находится **ZEON**, но дух говорит, что не может проникнуть сквозь черное облако, покрывшее **GRANSEAL**. **PETER** предлагает показать камень зла, который у вас на шее. Это помогает, и дух говорит, что древняя башня открыта, и **ZEON** ожил, но находится пока еще в **GRANSEAL**'е. В **PARMECIA** с неба прибывают дьяволы **ZEON**'а и движутся к северу. С богиней **MITULA** что-то случилось... Тут дух замолкает, и внезапно слышен голос самого **ZEONa**, который через духа приказывает принести камень зла в **ARC VALLEY** (это то же, что древняя башня), и тогда он отдаст принцессу **ELIS**.

Вернитесь в кабинет **CREED**'а. **CREED** говорит, что камни скрывают какой-то секрет. Об этом знают «сказочники» **STORYTELLERS** в **TRISTAN`e**), что находится в **NORTH PARMECIA**.

CREED дает вам с собой эльфа, который может помочь больному гному в пещере **MITHRIL'a**, и также предлагает вам на выбор одного из четырех бойцов: рыцаря, воина, целительницу или мага (здесь каждый решает сам, кого выбрать, но лучше взять целительницу или мага).

Вы уже почти выходите из дома **CREED**'а, как вдруг **ODDLER** решает, что должен остаться здесь, хотя и сам не знает, почему. **CREED** намекает вам, что довольно скоро вы поймете, почему **ODDLER** остался здесь, а пока не думайте об этом и идите на север.

В пещере **MITHRIL**'а эльф произносит заклинание над больным гномом, и тот вскакивает, ошеломленно тряся головой. Благодарные гномы дают вам пушку (**cannon**), которая поможет расчистить вход в северную пещеру недалеко от нового **GRANSEAL**'а. Пушку может взять только основной персонаж, поэтому необходимо, чтобы у него было свободное «окошечко».

Гномы расскажут вам, что они роют тоннель в **GRANSEAL** и радушно приглашают навестить их в деревне гномов **THE DWARVEN VILLAGE**, когда вы будете в **GRANSEAL**'е.

Идите вверх на север по пересохшей речке, до нового **GRANSEAL**'а. За время вашего отсутствия в городе появились новые постройки, а в магазине продается классное оружие.

В замке **PETER** рассказывает **ASTRAL**'ю, королю и министру о том, что вы узнали в доме **CREED**'а, и сообщает, что **ELIS** жива.

ASTRAL пойдет с вами и будет вашим советником в дальнейшем путешествии.

Слева от оружейного магазина вы увидите человека, который даст вам **DYNAMITE** для пушки.

Перед выходом из города в ваш отряд попросится лучница **JANET**, подружка **ERLIC**'а. Возьмите ее с собой. Идите на северо-восток к пещере, вход в которую заблокирован камнями. На подступах к ней вам преградят путь монстры, с которыми вы должны разделаться.

У пещеры используйте пушку, и вам откроется вход. **ROHDE** решает примкнуть к вашей команде, и у вас становится на одного бойца больше.

Бой в пещере проходит в темноте, как и в первой пещере перед деревней **POLCA**. Вам нужно победить войско Сатанинских зверей, что не очень сложно.

Перед тем, как выйти в **NORTH PARMECIA**, отыщите сундук и возьмите **FAIRY TEAR**.

Из пещеры вы выйдете к деревне **KETTO**. Повсюду натыканы таблички: «Не работать», «Не выходить», «Закрыто», и подписи: «дьяволы» (devils). Часть жителей заперта в своих домах, часть мается на улице, не имея возможности попасть домой. Зайдите во все дома и исследуйте вазы. Вы найдете **BRIGHT HONEY** и **HEALING WATER**.

Чтобы найти торговца оружием, пройдите по правой дорожке к мостику. Поговорите с торговцем, и тот, невзирая на запреты, побежит в магазин, чтобы обслужить вас.

Выйдя из **KETTO**, вы увидите, как два рыцаря из **PACALON**'а и их предводитель по имени **HIGGINS** бьются с зеленым дьяволом **GESHP`ом**, советником **ZEON**'а. Оба рыцаря убиты, а **HIGGINS** болен и не может сражаться хорошо. Рыцари **PACALON**'а направлялись в Южную Пармецию за помощью, но по пути были остановлены дьяволами **GESHP**'а. **GESHP** вселяется в тело **HIGGINS`a**, но, заметив **SHINING FORCE**, насылает на нее своих солдат, а сам исчезает.

После битвы **ASTRAL** изгоняет дьявола из тела **HIGGINS**'а. Тот приходит в себя и уговаривает вас обязательно зайти в **PACALON**. **HIGGINS** присоединяется к вашей команде, и вы идете дальше. Пройдите как можно дальше на север; перейдите по мостику через пересохшую речку, и вы увидите посреди пустыни город **PACALON**. Там царит засуха и голод, местные жители худы и слабы. Обследуйте дома в городе, где вы найдете **MEDICAL HERB** и **CHEERFUL BREAD**.

Зайдите в замок и слева в стене (где снаружи три белых камня) найдите скрытый проход в подземелье, где вы возьмете **MITHRIL**.

Поговорите с рыцарями в замке. Они расскажут, что дьяволы пришли из **NAZCA**, что к западу от города **MAUN**. Рыцарям пришлось блокировать ворота в **MAUN'e**, чтобы остановить продвижение дьяволов. Ключ от ворот – у викария **FRAYIA**. **FRAYIA** переживает, что народ **MAUN`a** брошен на произвол судьбы.

Король благодарен вам, что по просьбе **HIGGINS'a** вы зашли в **PACALON** и просит вас спасти богиню **MITULA** в **TRISTAN**'е.

Пройдите из тронного зала по правой стороне голубой дорожки вниз до конца и исследуйте стену. Там вы найдете **PEGASUS WING**, которое может пригодиться вам, если у вас есть сильный рыцарь, еще не переведенный в высшую категорию. Тогда вы получите летающего рыцаря.

Не забудьте заглянуть в магазины и пополнить свои запасы.

Выйдя из **PACALON**'а, двигайтесь на север. По пути к **TRISTAN**'у вас очень скоро остановят дьяволы, и начнется очередное сражение.

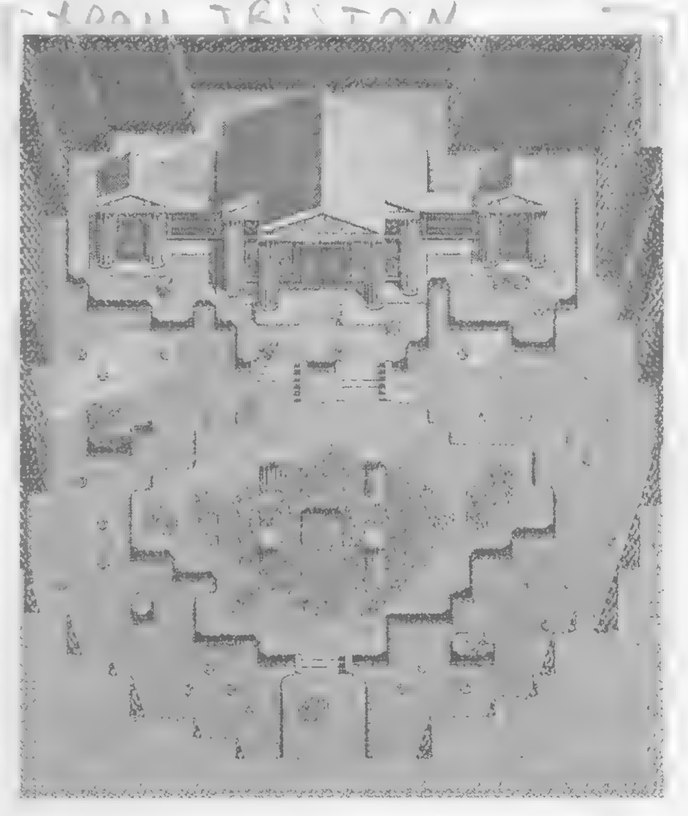
После битвы продолжайте идти на север, а затем сверните на восток и идите, пока не увидите мост. На мосту вы заметите маленькую девочку, которая повредила ножку и не может идти, а вокруг нее монстры и чудовищные черви с острыми зубами. Мост уже наполовину разрушен, но вам обязательно нужно перейти через него, поэтому вы вступаете в бой со всей этой нечистью.

После битвы **ASTRAL** хочет взять девочку с собой в **TRISTAN**, но та неожиданно превращается в дьяволицу по имени **CAMEELA** и заявляет, что она – одна из лидеров армии дьяволов. **CAMEELA** сама хочет получить **THE TEWEL OF EVIL** и грозиться убить **ASTRAL**'я, если ей не отдадут камень.

После короткой схваткой между **CAMEELA**'ой и **ASTRAL**'ем, дьяволица сдается и прыгает с моста в пропасть, на прощание крикнув, чтобы вы остерегались **GESHP**'а и **ZALBARD`a**.

Двигайтесь дальше на север, и вы придете в **TRISTAN**. Здесь внешне все спокойно. Спуститесь вниз в пещеры и найдите несколько сундуков, а потом идите через главный вход, к храму **MITULA**. Вы снова столкнетесь с кучей дьяволов под предводительством **DARK KNIGHT`a**.

После вашей победы из-за запертой двери храма послышится голос, который приглашает вас войти. Это **ZALBARD**, один из самых могущественных дьяволов. Из разговора выясняется, что самый сильный дьявол в армии **ZEON**'а – это дьявол по имени **ODD EYE**, но после битвы в городе человекоптиц **BEDOE** он исчез куда-то. **ZALBARD** мечтает завладеть камнем зла и занять место **ODD EYE**. Он еще раз приглашает войти вас в храм и сообщает, что богиня **MITULA** здесь.



В храме вам предстоит трудное сражение, так как противник очень силен. У **ZALBARD**'а большое поле атаки, и он может атаковать два раза подряд. Когда вы победите **ZALBARD**'а, тот выронит земляной камень (**GROUND ORB**) – источник его власти над **MITULA`a**. Теперь **MITULA** выходит к вам, материализуясь из своей статуи. Вы просите у нее совета, что вам делать дальше, но богиня не знает. Она знает только, что **ZEON** – неправдоподобно сильный дьявол, и даже бог **VOLCANON** не сможет остановить его. Сила **ZEON**'а – в **THE TEWEL OF EVIL**, поэтому он так стремится заполучить его. **ARC VALLEY** – это место, где сконцентрирована дьявольская сила. Люди называют **ARC VALLEY** – древняя башня или **GRANSEAL**. **MITULA** говорит, что вы не можете убить **ZEON**'а, но в ваших силах ослабить его. Для этого вы должны найти **HOLY SWORD** для **BOWIE**. Камни помогут вам.

В зале в двух сундуках возьмите оружие **CRITICAL SWORD** и **MITHRIL**.

Пройдите в дверь в правой части храма и поговорите со «сказочниками» (начните с первой встречной статуи и далее по часовой стрелке).

«Сказочники» расскажут вам старинную легенду: **ART VALLEY** – это темное место, где сконцентрировано зло. Три могущественных дьявола – **DARK SOL**, **DARK DRAGON** и **ZEON** боролись между собой за право лидерства. Победил **ZEON** и стал королем дьяволов. Проигравшие дьяволы завидовали ему черной завистью, и их силами был создан **EVIL JEWEL**.

Бог мудрости **GOD OF WISDOM** создал камень света **JEWEL OF LIGHT**. Благодаря ему, у одного храброго человека оказался **HOLY SWORD**, с помощью которого он победил **DARK SOL**'а и **DARK DRAGON**'а. Все зло в лице **ZEON**'а было «запечатано» двумя камнями в древней башне, дверь в которую никогда не открывалась. Если **ZEON** каким-то образом выберется оттуда, то сила тьмы может победить силу света. Дьявола можно атаковать только **HOLY SWORD**.

Послушав эту историю, идите в левую часть храма. Заговорите с каменной статуей между двух светильников. Статуя оживет, и к вашей команде присоединится колдунья **TAYA**. Она расскажет, что бог **VOLCANON** запретил **MITULA`e** помогать вам, поэтому **TAYA** пойдет с вами, и идти сейчас нужно в **NAZCA**, чтобы воспользоваться старинным воздушным кораблем.

Здесь же в сундуках возьмите **POWER WATER** и **HEALING SEED**.

Когда вы пойдете к выходу из **TRISTAN**'а, в город прилетит большая птица и спросит, не вы ли **BOWIE** из **GRANSEAL**'а. Это бывший птенец **SKREECH** из **BEDOE**, которому **BOWIE** когда-то спас там жизнь. Сейчас он превратился во взрослую птицу и присоединяется к **SHINING FORCE**.

Теперь снова идите в **PACALON**. В городе прошел дождь, повсюду лужи. Жители немного воспряли духом.

В замке поговорите с **FRAYIA**. Он просит вас пойти в **MAUN** вместе с ним, потому что ему стыдно, что они оставили жителей **MAUN**'а во власти дьяволов. Через **MAUN** можно пройти в **NAZCA`у**.

При выходе из замка в городе вас поджидают дьяволы во главе с **GESHP**'ом. **GESHP** очень доволен, что вы вышли из замка и требует, чтобы **FRAYIA** открыл ворота в **MAUN**'е для того, чтобы его солдаты вошли в **PARMECIA**.

Путь к бегству отрезан, вход в замок объят огнем. Появляется **CAMEELA**. **GESHP** приказывает ей забрать у **FRAYIA** ключ и отдать ему, но **CAMEELA** не желает помогать своему «конкуренту» и исчезает. Тогда **GESHP** зовет на помощь своих дьяволов, а сам тоже исчезает.

Разделавшись с дьяволами **GESHP**'а, выходите из города и идите на северо-запад. По дороге к **MAUN'у** вы снова встретитесь с приспешниками **GESHP**'а. Им дан приказ забрать кое-кого из вашей команды, но, чтобы не «мелочиться», дьяволы решают уничтожить всю **SHINING FORCE**. Во время сражения на вашу сторону переходит один из солдат **GESHP`а** – крылатый рыцарь **JARO** из **GALAM**'а. После боя **JARO** хочет присоединиться к вашей команде. **PETER** против, но **ASTRAL** дает добро, и рыцарь теперь с вами.

Город **MAUN** находится на северо-западе. **FRAYIA** отпирает ворота, и вы заходите в город. Там полно дьяволов, которые злорадно сообщают, что большинство жителей **MAUN'а** уже мертвы. **FRAYIA** мучается угрызениями совести и решает вместе с вами бороться против дьяволов. Он уже принимает участие в сражении на улицах **MAUN**'а (компьютер заменяет одного из бойцов **FRAYIA**. Если вас не устраивает данная замена, то воспользуйтесь магией **EGRESS** и сформируйте команду по своему усмотрению).

Освободив **MAUN** от дьяволов под предводительством **SHAMAN**'а, вы обнаружите, что город пуст, но возле одного из домов шевелится камень. Из-под него вылезает робот **ZYNK**. Он говорит, что некоторым жителям **MAUN**'а удалось спастись, и сейчас они находятся в подземелье. Спустившись вниз, обследуйте все вазы и возьмите **ANGEL WING** и **RUNNING PIMENTO**. Из разговора с жителями вы узнаете, что после того, как **PACALON** оставил город на растерзание дьяволам, почти все жители погибли, а некоторых успел спрятать под землю **ZYNK**.

=start
=chest
=green slime
=turntable
=false idol
=doppler
=false walls
=false finish
=finish

В правом верхнем углу вы найдете воина из **RIBBLE GUAN**'а. Узнав, что тоннель в южную **PARMECIA** открыт, **GYAN** хочет вернуться домой. Вы рассказываете ему, что хотите уничтожить короля дьяволов, и **GYAN**, поразмыслив, решает идти с вами.

Из подземелья одна лестница ведет наверх, на поляну, где художник может нарисовать ваш портрет.

Теперь идите к выходу в город. Там вас ждет **ZINK**, который случайно подслушал ваш разговор с **GYAN'ом** и тоже хочет идти в **GRANSEAL**. Вы решаете взять его с собой. Поднявшись наверх, вы увидите, что город понемногу оживает, на улицах появились люди. В левом верхнем углу исследуйте участок скалы. Справа из-под земли появится каменная рука **ARM OF GOLEM**. Возьмите ее – кнопка А, «Search» и «yes».

Сделав необходимые приготовления, выходите из **MAUN**'а через выход в левом верхнем углу. Идите на восток, пока на песке не увидите нечто похожее на птицу. Это и есть старинный воздушный корабль **NAZCA**. Там вас уже поджидает **CAMEELA`ой** со своей армией. Неожиданно появляется **GESHP**, и между ним и **CAMEELA** начинаются словесные «разборки». В конце концов, **GESHP** опять исчезает, а вам придется сразиться с армией **CAMEELA`ы**. Сама **CAMEELA** довольно сильный противник и может атаковать по два раза подряд.

Когда вы победите **CAMEELA`у**, она отдает вам **SKY ORB** и предупреждает, что у **GESHP**'а есть очень сильное оружие **PRISM FLOWERS**. **CAMEELA** еще хочет что-то сказать, но появившийся невесть откуда **GESHP** приканчивает ее и ехидно приглашает вас в **GRANS**, обещая обеспечить достойную встречу.

Перед отлетом вернитесь в дом **CREED**'а и возьмите в свою команду оставшихся там трех бойцов: **KARNA`у** – целительницу, **RANDOLF`а** – воина и **ERIC`а** – рыцаря, но использовать их в сражениях уже нет смысла. В доме вы найдете среди разрушений и **GOLIATH**'а, который расскажет, что к **ODDLER**'у вернулась память, лицо его стало ужасным, и он исчез куда-то. **CREED**, видимо, зная, в чем дело, бросился за **ODDLER**'ом, чтобы остановить его.

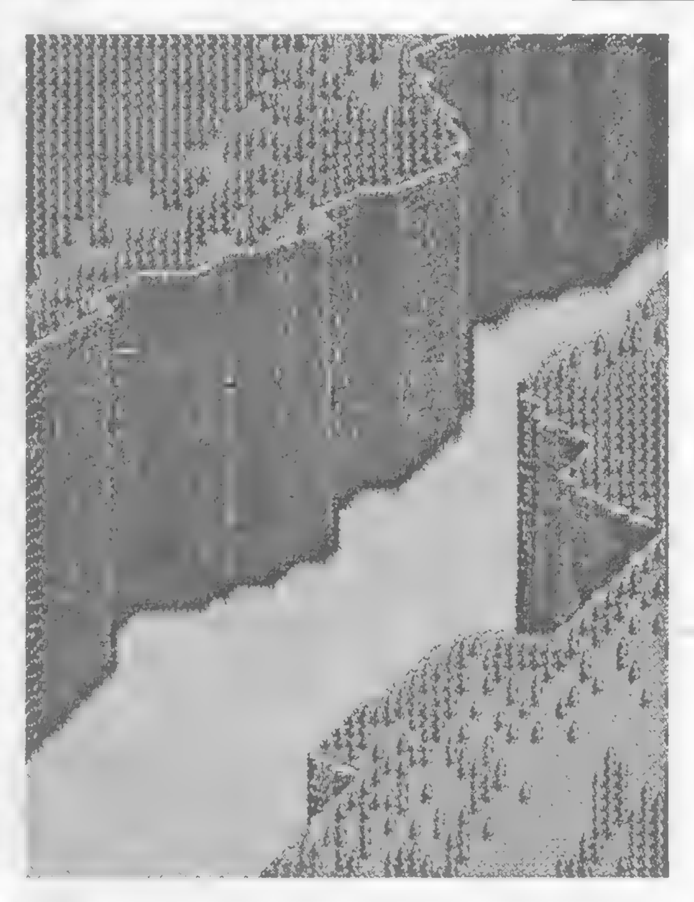
Вернитесь в **NORTH PARMECIA** к кораблю и войдите в отверстие в «голове» корабля. У входа в сундуке возьмите мощное оружие **NAZCA CANNON** и вооружите им самого сильного лучника.

Встаньте рядом с **ZINK'ом** и используйте перед панелью **SKY ORB**. Корабль поднимется в воздух и возьмет курс на **GRANS**.

А тем временем на земле **GESHP** готовит «теплую» встречу. Вместе с **ZEON**'ом он разрабатывает план уничтожения **SHINING FORCE**. **ZEON** дает в помощь **GESHP**'у сильного дьявола **RED BARON`а**. Неожиданно появляется **ODDLER**, но это уже не кроткий слепой мальчик, а могущественный дьявол **ODD EYE** и ставит под сомнение победу **GESHP**'а над **SHINING FORCE**.

GESHP нацеливает свое «фирменное» оружие **PRISM FLOWERS** в небо, чтобы поразить ко-

19 Зак. 376



рабль в воздухе. Это ему удается, и корабль теряет управление. С большим трудом **ZINK**'у удается посадить его, и после посадки, посоветовавшись с **ASTRAL**'ем, выходите из корабля и пройдите на юго-запад, к маленькому монастырю. В вазе возьмите **BRAVE APPLE**, обойдите здание слева, и вы увидите **SHEELA**, главную монахиню, совершающую омовение в священных водах. Поговорив с ней, вы узнаете, что когда-то **SHEELA** была ученицей **ASTRAL**'я, а сейчас у нее свой личный счет к **RED BARON** (он убил ее жениха). **SHEELA** присоединятся к **SHINING FORCE**, и теперь вы можете идти дальше, на юго-запад.

По пути вам опять предстоит сразиться с дьяволами **GESHP**'а, а сам **GESHP** снова исчезнет, не желая, видимо, «марать руки» об вас.

В этом бою опасны монстры **MIST DEMON**, которые используют магию **DISPEL**. К счастью, она действует далеко не на всех.

После сражения продолжайте двигаться на юго-запад, и вы выйдете к городу **ROFT**. В доме на севере города в одном из домов вы найдете **PETRO**, который умирает, так и не успев осуществить свою мечту попутешествовать на воздушном корабле.

Робот **ZINK** окончательно решает присоединиться к вашей команде, так как очень зол на дьяволов. Из разговора с жителями **ROFT**'а вы узнаете, что в деревне гномов есть мастер, который может изготовить из **MITHRIL**'а хорошее оружие.

Выйдя из **ROFT**'а, пойдите вниз к воде и налево, через мостик. Пройдя далее к югу и к западу в пещеру, наступите на темный квадрат и, телепортируясь, вы увидите каменного голема по имени **CLAUDE**, которому вы возвращаете его потерянную руку. Великан присоединяется к вам.

Наступив еще на один темный квадрат на краю южной части пещеры, вы по мосту можете попасть в ту пещеру в **NORTH PARMECIA**, где когда-то **PASERAN** пытался открыть дверь, ведущую в тоннель.

Вернитесь обратно к **ROFT**'у и идите на северо-запад, к **GRANSEAL**'у. По дороге – снова бой.

На этот раз **GESHP** использует свое лучшее оружие – **PRISM FLOWERS**, которые бьют светящимся столбом по прямой, поражая всех, кто на пути, не разделяя никого на своих и чужих.

После боя появляется **GESHP**, который обещает очень скоро вернуться с **RED BARON**'ом и отомстить за то, что вы уничтожили его **PRISM FLOWERS**.

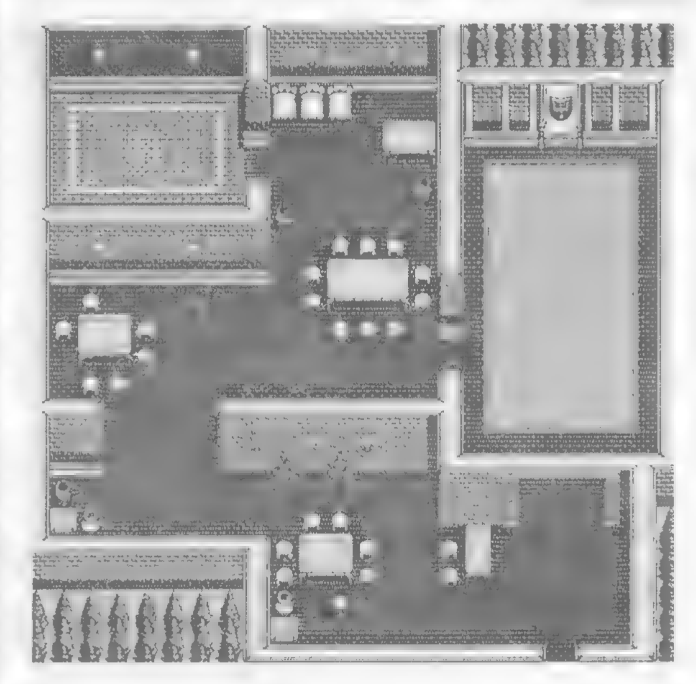
Подлечившись в ближайшем городе, продолжайте двигаться на запад. Вы уже недалеко от города **GALAM**, но путь вам опять преграждает **GESHP**, который не может пережить потери своих цветов. Он представляет **RED BARON**'а и подчеркивает, что красный он потому, что его доспехи все в крови его жертв и расправиться с вами для **RED BARON**'а – пара пустяков (red – по-английски «красный»). Он использует **DARK SWORD**, как магию **DESOUL**. Она действует не на всех, но главного персонажа держите подальше от **BARON**'а. Когда вы победите **RED BARON**'а, выяснится, что это ваш старый знакомый, **CAPTAIN LEMON** из **GALAM**'а. Он рассказывает о кошмаре, который приснился ему: будто бы он был под чьим-то контролем и убил несметное количество людей. **ASTRAL** говорит, что, к сожалению, это был не сон, и **LEMON**'ом действительно управлял дьявол, заставляя убивать всех, кто встречался ему на пути.

LEMON потрясен и просит **ASTRAL**'я помочь искупить страшные грехи. Напрасно **ASTRAL** убеждает **LEMON**'а, что тот не виноват, так как не ведал, что творил, **LEMON** твердит только о том, что должен умереть и убегает. **PETER** спрашивает **ASTRAL**'я, зачем он дал **LEMON**'у уйти, ведь тот покончит с собой. На это **ASTRAL** замечает, что сейчас бывший капитан из **GALAM**'а – бессмертный вампир и не может умереть.

На севере за рекой в густом лесу виднеется светло-зеленое пятно. Встаньте перед ним на берегу и используйте **DRY STONE**. Появится мостик, и вы сможете попасть в подземную деревню гномов. Спуститесь и поднимитесь по всем лестницам и в сундуках и вазах вы найдете очень полезные вещи: **DEMON ROD** (проклятое оружие для магов), **HEALING WATER** и **WHITE RING**. Найдите оружейника, который по вашему заказу может сделать из **MITHRIL**'а мощное оружие для некоторых бойцов. Изготовление каждого вида оружия стоит 5000 золотых. Вы можете заказать: **BUSTER SHOT** – для лучников, **VALKYRIE** – для рыцарей, **SUPPLY STAFF**, **FREEZE STAFF** и **GREAT ROD** – для магов, **MISTY KNUCKLES** – для **SHEELA**.

Заказывая оружие, вы на вопрос оружейника, какой предмет будет использоваться, выбираете **MITHRIL** и затем указываете, для какого бойца хотите изготовить оружие.

Чтобы получить готовое оружие, нужно выйти из деревни, снова зайти и поговорить с оружейником.



Сейчас идите на юго-запад, к королевству **GALAM**. Жители **GALAM**'а расскажут вам, что **LEMON** умоляет всех, чтобы кто-нибудь прикончил его. Он пытался покончить с собой, но не умер.

Выходите из **GALAM**'а через главные ворота. В это же время **ZEON** разговаривает с **GESHP**'ом. Король дьяволов в ярости, что вы победили **RED BARON**'а, и дает **GESHP**'у последний шанс разделаться с **SHINING FORCE** и принести ему камень зла. **GESHP** исчезает, но **ZEON** не верит до конца, что тот может справиться с вами, и вызывает дьявола **ODD EYE**, чтобы дать ему задание сразиться с вами, если **GESHP** будет побежден.

Выйдя из **GALAM**'а, вы сразу же сталкиваетесь с **GESHP**'ом. На этот раз дьявол сам принимает участие в сражении, так как это его последний шанс оправдаться перед **ZEON**'ом. В этом бою **GESHP** использует, в числе прочих своих сил, появляющиеся из-под земли самовзрывающиеся каменные головы, но, несмотря на то, что радиус действия их довольно большой, особого вреда они вам не причинят.

Самого **GESHP**'а победить несложно. После боя тот пытается убежать, и **ASTRAL**, вроде бы, не против, но тут вмешивается **ZEON** и приканчивает **GESHP`a**, чтобы обезвредить навсегда.

Идите на юг, и вас ожидает еще один бой. Вы узнаете, что все самые сильные дьяволы уничтожены, кроме **ODD EYE**. Дьяволы, сейчас повстречавшиеся на вашем пути, считают, что у них есть хороший шанс выслужиться перед **ZEON**'ом, добыв для него камень зла.

Этот бой тоже не должен доставить вам особых хлопот.

Прежде, чем идти дальше на юг, загляните в деревню **IEEL** (помните, где вы в начале игры нашли **KAZIN**'а?). Это к западу от **GALAM**'а.

При входе в деревню вы встретите **LEMON**'а, который в очередной раз пытается покончить с собой.

Идите в бар, где стоит старое пианино. Поиграйте на нем, и что-то где-то откроется. Чтобы найти это что-то, идите в церковь. Местный священник принимает вас за дьяволов, которые нашли потайную дверь и **ASTRAL** не может переубедить его. Из-за спины священника появляется интересный молодой человек и сразу уясняет, кто есть кто. Вы спускаетесь вниз, в подземелье и долго беседуете с **CHAZ**'ом. Это сын историка **HAWAL**'а, продолжающий дело отца, и «по совместительству» маг. **ASTRAL** интересуется, где можно найти **HOLY SWORD** и дверь в древнюю башню. **CHAZ** отыскивает в шкафу книгу, в которой говориться об этом, но нужные страницы утеряны. Теперь только остается надеяться на силу камней, что на шее у **BOWIE**. **CHAZ** просит взять его с собой, чтобы увидеть, кто такой король дьяволов.

В сундуке в потайной комнате вы найдете **EVIL KNUCKLES** – оружие для **SHEELA** (оно проклято).

При выходе из деревни вас окликает **LEMON** и умоляет взять его в вашу команду. **ASTRAL** дает согласие.

У **LEMON**'а есть **BLACK SWORD**, но лучше не вооружать его им, так как меч проклят, а дать ему другое оружие.

Теперь вся **SHINING FORCE** в сборе (30 бойцов), и вы можете заняться поисками священного меча.

Идите на юг, в пещеру, где **SLADE** обнаружил драгоценные камни. Едва вы войдете в святилище, **JEWEL OF LIGHT** начнет светиться. Свет ведет **BOWIE** к нужному месту. В стене открывается пролом, и именно там находится легендарный священный меч – меч силы **FORCE SWORD**. Заберите его (кнопка **A** и «Search»).

В первом зале появился доступ к сундуку, где вы найдете **EVIL AXE** для воинов. Это проклятый предмет, им не стоит вооружаться.

Теперь идите на север, мимо пропасти, поверните налево и вниз. Вы увидите возле реки крошечный зеленый квадратик. Войдя туда, обойдите слева каменную голову дьявола и в песке позади нее возьмите **EVIL LANCE** для рыцарей (тоже проклятый предмет!). Вернитесь обратно, встаньте перед статуей и взмахните **FORCE SWORD** (**A** и использовать – **C** – меч). Рот демона медленно раскроется – это вход в лабиринт древней башни.

Поверните направо и поднимитесь по лестнице. Затем сразу вверх и по лестнице вниз направо. Пройдите по дорожке вверх до конца, потом налево до лестницы, поднимитесь по ней, по дорожке пройдите вниз по лестнице и спуститесь по ней – увидите три лестницы, ведущие наверх. Не поднимайтесь по ним, а воспользуйтесь дорожкой внизу, по которой дойдете до другой лестницы. Поднимитесь по ней, пройдите по дорожке вниз (не спускаясь с другой стороны лестницы!) , до скользящего склона слева, затем по дорожке до лестницы справа. Поднявшись по ней, пройдите вверх до конца, спуститесь по скользкому склону, поднимитесь по еще одной лестнице, – и вы выйдете к воротам с черепом наверху.

Там уже вас поджидает **ODD EYE**, второй сильнейший дьявол после **ZEON**'а. В нем ничего не осталось от того слепого мальчика, которого вы пригрели когда-то. Именно **ODD EYE** был во главе армии, которая атаковала город человекоптиц **BEDOE**.

Дьявол ставит перед вами условие: или вы отдаете ему камни, оружие и все снаряжение, или умираете.
Посовещавшись, **SHINING FORCE** решает вступить в сражение. **ODD EYE** подготавливает поле боя: прокладывает между собой и вами широкий мост из стеклянных блоков, которые частично исчезают во время сражения, создавая дополнительные трудности для вас.
Перед смертью **ODD EYE** сожалеет, что память вернулась к нему, и он вынужден воевать. Он благодарит за время, проведенное с вами (видимо, не совсем уж он конченый негодяй!).
После битвы вы выйдете к основанию древней башни. Поднявшись по лестнице, встретитесь с **CREED**'ом, который сейчас на вашей стороне и может оживить бойцов, которых вы потеряли и еще потеряете в битвах.
Следующим будет бой в башне на нескольких уровнях. Главарь очередной банды дьяволов **REAPER** поражен известием, что могущественный дьявол **ODD EYE** уничтожен, и полон решимости остановить вас на пути к **ZEON**'у.
После боя, поднявшись внутри башни по двум лестницам, вы вступите в предпоследний бой. Вас ждет встреча с королем **GALAM**'ом. **ZEON**'а поблизости не видно, зато принцесса **ELIS** здесь. **GALAM** сообщает, что **ZEON** зол на вас за то, что его лучшие дьяволы уничтожены, и не собирается возвращать принцессу. Впрочем, обещает **GALAM**, вам и не суждено увидеть **ZEON**'а, так как **GALAM** сам собирается разделаться с вами.
Противники в этом сражении сильны, но и ваша команда к этому времени должна быть не из слабых. В последних боях у вас должны быть все запасы целебных средств.
После победы над **GALAM**'ом **ASTRAL** представляет принцессе **BOWIE**, лидера **SHINING FORCE**. Почти немая сцена с несколькими междометиями: налицо взаимная любовь с первого взгляда... Но идиллию нарушает начавшееся землетрясение. **LEMON** говорит, что какая-то сила пытается вырваться из-под земли.
В стене открывается огромное отверстие, и появляется король дьяволов – **ZEON** (зрелище не для слабонервных!). **ASTRAL** пытается воздействовать на него своим заклинанием, но тому это, как слону дробина. Вид **ZEON**'а настолько устрашающий, что **ASTRAL** предлагает бежать отсюда. Но бедняжка принцесса после появления **ZEON**'а находится в глубоком обмороке, и вы, как истинные джентльмены, не можете бросить даму в беде. Так что не миновать грандиозной битвы, и только вера в силу священного меча и камней может помочь вам.
Это очень трудное сражение, так как **ZEON** – страшный противник, и сейчас он собрал вокруг себя сильных дьяволов. Линии жизни и магии **ZEON**'а кажутся бесконечными. Здесь вам придется туго, но у вас нет другого выхода, кроме, как победить короля дьяволов.
Если в сражении участвует **SHEELA**, используйте периодически магию **BOOST**, это несколько увеличит защиту ваших бойцов, так как сила атаки у большинства дьяволов выше, чем у вас.
После того, как вы выиграете битву, **ZEON** исчезает в черном провале стены. Появляется король **GALAM**, в которого в самом начале игры вселился дьявол. Король не понимает, что случилось, почему ему так плохо; он ничего не видит. Очнувшейся принцессе жалко бедного короля, и она неосторожно подходит слишком близко к нему. Тот внезапно хватает ее за руки, издевательски хохочет, и вместо **GALAM**'а снова появляется **ZEON**. **LEMON** в недоумении: как же так, ведь вы уничтожили **ZEON**'а, но тот заявляет, что его нельзя убить мечом, и все ваши попытки разделаться с ним всего лишь ослабляют его. **ZEON** приказывает **BOWIE** и **PETER**'у подойти к нему, иначе он задушит принцессу. Вы вынуждены подчиниться. **ZEON** требует, чтобы **PETER** забрал у вас камень зла. Как ни странно, камень сдвигается с шеи **BOWIE**, **PETER** забирает его и по приказу **ZEON**'а кладет на пол. **ZEON** берет камень, и силы его начинают восстанавливаться. **ASTRAL** в отчаянии взывает к **MITULA** и **VOLCANON**'у с просьбой о помощи. **ZEON** отпускает принцессу, напустив на нее черное облако, отчего та падает без чувств. **LEMON** пытается помочь принцессе, но **ZEON** действует на него особым огнем, который сжигает даже вампиров. **BOWIE** каким-то чудом удается выхватить камень из рук короля дьяволов, но он тут же становится жертвой мощного заклинания. От тела лежащего на полу **BOWIE** отрывается светящийся шар и гасит огонь, которым охвачен **LEMON**. **ZEON** снова пытается сжечь **LEMON**'а, и опять светящийся шар спасает того.
Без камня силы **ZEON**'а резко убывают. **LEMON** хватает его, и они вместе исчезают в черном провале стены, в другом измерении. Дыра в стене исчезает, и уже ничто не напоминает о только что разыгравшейся здесь драме.
Бойцы **SHINING FORCE** оправляются от перенесенного потрясения, но принцесса **ELIS** все еще без сознания.
В углу появляются мерцающие звездочки, и в башне материализуется богиня **MITULA**. Она рассказывает о том, что бог **VOLCANON** все же помог **SHINING FORCE** победить дьяволов, в час-



тности, это он не дал сгореть в огне **LEMON**'у. **JEWEL OF LIGHT** был изготовлен именно **VOLCANON**'ом, он-то и защитил **LEMON**'а.

MITULA забирает оба камня и просит вас как можно скорее покинуть древнюю башню: чтобы «запечатать» навсегда **ZEON**'а, башня должна быть разрушена.

Перед уходом **ASTRAL** спрашивает у **MITULA`ы**, как им вылечить принцессу. Богиня объясняет, что **ELIS** отравлена, и когда яд выйдет из ее тела, никто не может сказать. Когда действие яда прекратится, вернуть принцессу к жизни может только поцелуй того, кто по-настоящему любит ее.

MITULA исчезает, и вам тоже нужно спешить: начинается землетрясение. Прихватив с собой принцессу, вы покидаете башню.

Прошло два года. Заново отстроен город **GRANSEAL**, точно такой же, каким он был раньше. Однажды **BOWIE** в своем доме узнает, что принцесса **ELIS**, кажется, вышла из комы. Все жители только об этом и судачат.

Идите в здание школы, где найдете **ASTRAL**'я, **SARAH`у**, **CHESTER`а**, **KAZIN`а** и Джаху. Все вместе вы идете в замок. Там уже собрались многие бойцы **SHINING FORCE**. Здесь же и король, отец принцессы. Решается серьезный вопрос: кто же поцелует **ELIS**? **PETER** считает, что это должен быть только **BOWIE**. Никто не против, и король с **ASTRAL**'ем поручают ему эту ответственную миссию.

Поднимайтесь наверх, где вас ждет министр. Принцесса спит в своей постели. Встаньте с левой стороны кровати и дайте свое согласие поцеловать **ELIS** («yes»).

***HAPPY END**, и, одновременно, конец самой захватывающей и монументальной ролевой игры на приставке «**SEGA**».*

Если вы дождетесь, пока пройдут все титры, и на экране появится надпись «FIN» и изображение драгоценных камней, то, подождав несколько минут, вы увидите сообщение «and more..? » Нажав A, B или C, вы окажетесь в заключительном сражении против всех боссов игры. 12



• Назвать героев
Когда будете называть главного героя, наведите курсор на END, затем, удерживая START, нажмите A.

• Когда начнется появлятся логотип SEGA, быстро нажмите:

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ → ↓ ← ↑ B (музыка).

и вы можете пользоваться хитростями в игре. Теперь, удерживая START нажимайте A, пока не увидите табличку на ответ первого вопроса (es/no)

Вопросы:

1. SPECIAL TURBO – ускоряет прогон меню и картинок.
2. CONTROL OPPONENT – во время сражений управлять врагами
3. AUTO BATTLE – компьютер управляет вашими персонажами.
4. GAME COMPLETED – ваши приключения строятся так, как будто вы уже один раз выиграли игру

SHINING IN THE DARKNESS

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Сюжет игры линеен, хотя это и компенсируется великолепными звуками, удачной музыкой, прекрасной графикой и разнообразием персонажей. Вам, к сожалению, большую часть времени придется пройти в мрачных подземельях, но таков замысел игры. Друзей у вас немного (всего двое), зато к вам на время присоединяются довольно необычные личности (DAI, молодой воин; GILA, волк в доспехах и с воинским умением, PRINCESS, которая дерется, непонятно чем (вероятно, короной).

1 игрок	Ролевая игра	80% Рейтинг



Предыстория

После самой последней войны прошло много веков, и мрачное здание Лабиринта (**LABIRINTH**), все еще высившееся в горах, осталось единственным напоминанием о его сатанинском прошлом и об отчаянных годах этого мира. И вот, по прошествии времени, вокруг Лабиринта снова стала скапливаться тьма, все больше заволакивая дальние области мира. Людям стали видеться привидения и чудовища; рассказывали, что из могил повылезали мертвецы, а кто-то божился, что видел драконье пламя в горах. Эти темные известия начали все чаще тревожить дворец и короля, и он приказал соорудить форт вдали от Лабиринта и всех жителей, живущих в темных областях, переселить туда, под надежную защиту стен и вышек. Когда же игнорировать зло стало невозможно, так как оно заняло уже треть страны, король освятил землю вокруг замка, а в форте все время держались начеку. Таким образом, страна разделилась на три части: Замок, Форт и Лабиринт. Но долго так продолжаться не могло. В конце концов, враги и темные силы Лабиринта рано или поздно преодолели бы препятствия и завладели всей страной. Поэтому король отправил в Лабиринт своего лучшего рыцаря и вассала **MORTRED'a** и принцессу, чтобы заблокировать вход туда, тем самым заперев зло навечно в самом Лабиринте. Но они не вернулись. Прошла неделя после их отправки, две, три, месяц, а их все не было. Тогда министр, главный приближенный короля, приказал объявить конкурс, а **THEOS**, советник, выбрал вас. Вы – сын **MORTRED'a, ERMAC** (можно ввести любое имя, которое захотите, из пяти знаков). После своего отца вы лучше всех в стране владеете мечом. Вы тоже озабочены пропажей принцессы и отца и в ответ на царское приглашение идете в замок, где находятся все придворные – король, министр, **THEOS**, лорд **TRISTAN** и **VIRUN**, генералиссимус королевской армии. Вы полны решимости пойти в Лабиринт и спасти принцессу и отца. Король, принимая вашу кандидатуру, дает вам 200 монет и приказывает снарядиться и вернуться в замок, чтобы получить задание. Теперь вы предоставлены самому себе и должны уничтожить повелителя Лабиринта, злобного демона **DARK SOL**. Вам предстоит пройти пять этажей-уровней Лабиринта и четыре пещеры- пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**), пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**), пещеру истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и пещеру храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**), в конце которых вас будет поджидать злобный **DARK SOL**.

Всего имеются три главных героя на протяжении всей игры:

Имя	ERMAC	MILO	PYRA
Краткая Характеристика	Сын лучшего рыцаря королевства, герой нового времени. Идет в Лабиринт,	Сын священника, приходник, огромной физической силы и к тому же	Лучший ученик гильдии верховного колдовства, (как она считает),

	чтобы отыскать Принцессу и, что главное, отца.	обладающий священными заклинаниями.	способная вам помочь, и очень обидчивая.
Оружие	Главным образом, мечи, а таюже ножи, сабли, лезвия, клинки и различные дубины.	Топоры, некоторые мечи, некоторые посохи ножи, дубины магические оружия	Все посохи, немногие мечи, кнуты, ножи, такого же типа.
Какие заклинания использует	Не использует никаких.	Revive, Heal, Detox, Blast, Quick, Desoul, Burst, Vision	Slow, Blaze, Bolt, Muddle, Heal, Boost, Freeze, Egress

Магии

Магии применяются в бою или в походе персонажами MILO и PYRA

Магии MILO

1) **REVIVE**. Восстанавливает персонажа из мертвых.
2) **HEAL**. Восстанавливает энергию раненому персонажу
3) **BLAST**. Выстреливает копьями в противника. Действует на всех врагов.
4) **BURST**. Взрываются бомбочки у ног противника.
5) **DETOX**. Освобождает отравленного персонажа от действия яда.
6) **QUICK**. Увеличивает скорость и защиту ваших персонажей.
7) **SCREEN**. Применяется на противников-магов, заставляя их не пользоваться магией.
8) **DESOUL**. Уничтожает полностью некоторых врагов.
9) **VISION**. Применяется на любой имеющийся у вас предмет и объясняет его назначение.

Магии PYRA

1. **SLOW**. Уменьшает некоторые параметры противника.
2. **BLAZE**. Магия огня, действует на всех врагов.
3. **FREEZE**. Магия замораживания, действует на всех врагов.
4. **SLEEP**. Усыпляет некоторых врагов.
5. **HEAL**. Восстанавливает энергию ваших персонажей.



6. **BOLT**. Магия молнии, действует на всех врагов.
7. **BOOST**. Увеличивает защиту ваших персонажей.
8. **MUDDLE**. Дезориентирует некоторых врагов.
9. **VIEW**. Открывается карта части лабиринта.
10. **PIECE**. Открывается карта части лабиринта.
11. **EGRESS**. Магия возврата из Лабиринта в форт.

В процессе игры противник может применять различные магии.

Вот полный список основных врагов:

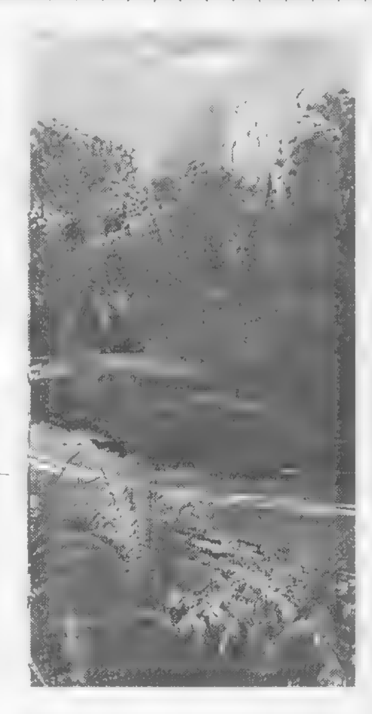
Blackskelet .... использует магию **FREEZE**
Bullsnout .... использует магию **HEAL**
Cave Slug
Cavegoblin
Chestbeak .... появляется из сундуков
Cloohopper
Cocatoris .... парализует
Crystal Ooze ..... использует магию **FREEZE**, вызывает подмогу себе
Cyblock .... появляется из люка в потолке
Dakr Hermit
Dakr Wing .... может отравить
Dark Jelley
Dark Wisard ..... использует магию **BLAST**, **SCREEN**
Darkbat
Death Rattle
Deathguide .... может усыплять
Demonica .... использует магию **DESOUL**
Dreampuff .... атакуют группами
Fungoid .... призывает на помощь себе подобных
Ghost .... появляется из сундуков, применяет магию **DESOUL**
Grimfowl .... парализует
Grimwall .... сидит в стене и сразу не виден.
Griphon
Hellknight
Hydrax .... парализует
Jackobuth .... использует магию **HEAL**
Kaiserkrab .
Killer Gnome .... применяет магию **SLOW**
Killerbee .... может отравить
Killwave .... применяет магию **FREEZE**
Lancerot
Living Armor
Living Dead ...... отравляет
Mad Gnome
Man-are
Mazerunner
Meat Zombie .... отравляет, парализует

Minotaur .... использует магию QUICK
Naightwraith
Neandertal
Necromancer ... призывает на помощь
.... Living Zombie, магия HEAL
Nichtstalker ...... использует магию BLAZE
Ostrik .... атакуют группами сразу на одного
Pitworm
Pynkihead .... применяет магию HEAL
Scavenger .... применяет магию BLAZE
Scizzar .... появляется из-за поворота
Sea Stallion ...... применяет магию BLAZE
Skeletar
Slimy Ooze
Smoke
Sorceror .... применяет магию BOLT
Soukthief .... спускается сверху на веревке
Stinger .... может отравить
Toadstoo .... усыпляет
Tombwalker ..... применяет почти все виды магии
Tortolyte
Triklops .... забирает магическую энергию
Troll
Vampyre .... может отравить
Vile Ooze .... применяет магию FREEZE
War Lizard .... усыпляет, парализует
Widowfang
Wild Orc

Экипировка

Предмет	Кому экипируется	Стоимость	Влияние	Спецсвойства
Bronze Kniff	всем	100	атака+5	-
Wooden Club	Ermak, Milo	120	атака+6	-
Short Sword	всем	200	атака+10	-
Bronze Saber	Ermak, Pyra	300	атака+15	-
Short Axe	Milo	330	атака+15	-
Sword	Ermak, Milo	750	атака+20	-
Woodstaff	Milo, Pyra	760	атака+20	-
Long Sword	Ermak	2530	атака+30	-
Endurostaff	Pyra	1000	атака+15	при ударах энергия отнимается также и у вас
Firestaff	Pyra	2000	атака+15	может использоваться как
магия Blaze				
Icestaff	Pyra	3500	атака+25	может использоваться как магия Freeze
Morning Star	Ermac, Milo	350	атака+18	-
Steel Saber	Pyra, Ermac	1250	атака+25	-
Firesword	Ermac	12500	атака+60	может использоваться как магия Blaze
Stormsword	Ermac	25000	атака+110	может использоваться как магия Bolt
Battle Axe	Milo	1380	атака+23	-
Dark Scimitar	Ermac	28000	атака+120	оружие проклято, ударяет только через два хода
Great Flail	Milo	7500	атака+28	-
Thornwhip	Pyra	5500	атака+25	ударяет по всей группе врагов
Steelwhip	Pyra	13500	атака+35	ударяет по всей группе врагов
Long Spear	всем	9500	+35	-
Cotton Robe	всем	80	защита+4	-
Elven Hood	Milo	12000	защита+22	-
Woven Robe	Pyra, Milo	200	защита+9	-
Straw Robe	Pyra, Milo	250	защита+10	-
Fur Robe	Ermac, Milo	450	защита+16	-
Leather Armor	Ermac, Milo	700	защита+20	-
Hemp Robe	Pyra, Milo	700	защита+20	-
Chain Mall	Ermac, Milo	1200	защита+20	-
Clothhood	Pyra, Milo	120	защита+4	-
Bronze Armor	Ermac, Milo	3200	защита+40	-
Beastplate	Ermac, Milo	1850	защита+35	-
Wernrobe	всем	40	защита+2	-
Sun Armor	Ermac	5000	защита+52	-
Magic Robe	Pyra	16000	защита+32	-
Royal Tiara	Pyra, Milo	1000	защита+16	-
Wood Shield	всем	3500	защита+22	-

Gauntlet	Ermak	120	защита+6	-
Leather Shield	Ermak	300	защита+13 12	-
Bronze Shield	Milo, Ermak	700	защита+20 18	-
Main Gauche	Milo, Ermak	700 900	защита+20 10	-
Madu	Milo, Ermak	2500	защита+28 20	
			атака+15	-
Leather Robe	Milo, Pyra	1800	защита+22 20	-
Iron Armor	Ermak	5600	защита+48	-
Steel Armor	Ermak	10000	защита+58	-
Magic Male	Ermak	30000	защита+50	-
Steel Helm	Milo, Ermak	5900 5980	защита+30 25	-
Magic Shield	всем	16500	защита+35	-
Iron Shield	Milo, Ermak	8200 2300	защита+26	-
Steel Shield	Milo, Ermak	9600 6400	защита+42 32	-
Broad Sword	Ermak	9000	атака+50	-
Iron Lance	Ermak	12000	атака+75	-
Steel Lance	Ermak	20000	атака+100	-
Flail	Milo	800	атака+12	-
Bullwhip	Pyra	2000	атака+15	-
Shortspear	Milo, Ermak, PYRA	2800	атака+25	-
Doubl Axe	Milo	3200	атака+30	-
Bronze Lance	Ermak	5000	атака+35	-
Battle Hammer	Milo	8800	атака+38	-



Здания

1. **CHURCH** – церковь. Здесь, у священника, вы можете:
   а) за пять монет избавиться от проклятия;
   б) за определенную сумму (от 50 до 1000 монет, зависит от уровня героя) восстановить погибших персонажей.
   г) узнать, сколько очков опыта осталось вашим персонажам до следующего повышения уровня.

Кстати, нелишне заметить, что, если все персонажи у вас погибли, лучше сбросить игру и начать с ранее записанной ситуации, иначе ваша запись на следующее включение автоматически сбросится, что довольно неприятно. Все же для профилактики делайте копии главных и самых важных записей.

2. **TROADER** – кузница. Открывается где-то в середине игры, сначала она закрыта. Здесь у кузнеца можно:
   а) купить или продать любое самое дорогое оружие, которого не бывает в обычных лавках;
   б) отремонтировать сломавшееся в бою оружие или вещь (разумеется, за плату) ;
   в) сделать оружие на заказ. Делать его нужно из **MITHRIL'а** или **DARK BLOCK'а**. И то, и другое можно найти в Лабиринте. Из **MITHRIL'а** получается светлое оружие, мощность которого превышает любое обычное оружие. Изделия из черного металла еще мощнее или умеют колдовать, но они проклинают своего владельца, нанося ему вред (иногда небольшой, иногда значительный). Самое безопасное – делать из черного металла щит для **PYRA – DARK SHIELD**.

Вот описание заказной экипировки

Название	Атака	Защита	Стоимость	Способности
Darkhelm	-	+75 63	11800 26400	понижает Speed на 30 пунктов MUDDLE
Darkshield	-	+85 60	27000	понижает Attack на 100 пунктов 2 раза
Darkrobe	-	+50 70	10000 22000	отнимает энергию после каждого боя (прим.10 пунктов) HEAL-1
Darksword SIMITAR	+125 120	-	40000 28000	парализует на время
Mifril Hood	-	+13 26	11500 11800	-
Doom Staff	+105	-	15000	Проклят, используется магия Blaze; отнимает и вашу энергию
Mifril Sword	+118 125	-	45000 42000	-
Mifril Shield	-	+45 40	22300 10.000	-
Mifril Rod	+100	-	45000	-
Mifril Axe	+160 120	-	38000	-

3. **WEAPONS** – оружейная лавка местного викинга, где можно:
   а) купить оружие;
   б) продать оружие;
   в) купить специальное оружие «из-под полы»; тут он вытащит припрятанное оружие из под прилавка – лучший товар.

4. ARMORER – магазин брони. Все аналогично магазину «Weapons», только продается броня, шлемы и щиты. Также продается специальное оружие – помощнее, чем у викинга, и похуже, чем у кузнеца. Кстати, в любом магазине при покупке у вас предметов они будут недодавать вам 25%. Налоги...

5. ALCHEIMIST – лавка симпатичной девушки, где продаются лекарственные растения, крылья, зеркала и т.д.

	Стоимость	**Действия**
Herb	12 (golds)	прибавляет от 20 до 35 HP
Depoison	15	избавляет от яда
Angelfeather	24	возврат из Лабиринта в форт
Wisdom Seed	8	карта Лабиринта
Magic Mirror	8 3.500	отражает магию врагов на них самих же
Merical Herb	8 8.000	~~используется против яда и паралича~~ оживить 1 мертвого
Healer Fruit	100	прибавляет более 100 HP
Smailing Salts	30	спасает от паралича
Herb-Water	2200	можно использовать несколько раз (прибавляет полностью энергию персонажа)
Holy Woter	8600	можно использовать несколько раз (разрушает проклятье вашего врага)
Map 1	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Map 2	500	открывает части Лабиринта Wisdom, где есть невидимые дыры в полу
Orboftruth	1500	нужен для вскрытия некоторых стен
Misticrope	400	веревка поднимет вас на верхний этаж, если в потолке есть дыра
Rune key	500	открывает бронзовую дверь
Cell Key	1000	открывает все решетки
Dware's Key	300	открывает некоторые двери Лабиринта

6. TAVERN – заведение, где можно поговорить с народом, что зачастую важно, а то и просто необходимо, а также отдохнуть (провести ночь), что стоит всего 30 золотых, но восстанавливает полностью магическую и физическую энергии.

Существуют в этом мире еще и такие вещи, которые нельзя купить, но зато можно продать. Они лежат в Лабиринте в сундуках или в карманах монстров, которые нужно подчистить, предварительно уничтожив самих монстров. Вот некоторые из этих вещей:

Heal Ring – кольцо лечения, при использовании совершенно бесплатно энергия восстанавливается до максимума; aRM +

Cell Key – открывает все решетки в Лабиринте;

Rune Key – открывает дверь в пещеру мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**);

Dwarw's Key – открывает дверь в пещеру силы (**THE CAVE OF STRENGTH**);

Magic Ring – добавляет вам магическую энергию; (от 20 - 35 HP)

Barrier Ring – очень сильно повышает защиту у своего владельца; ARM +70. USE = Quick-2

Barraggona Box – коробочка с «приколами». «Приколов» в коробочке очень много и самых разных – более 20 видов. Вот примеры (коробочка применяется в бою):

а) **Русская рулетка** – выбирается любой персонаж случайным образом (неважно, свой или чужой) и немедленно умерщвляется;

б) **Медпункт на колесах** – у всех ваших героев восстанавливается вся энергия;

в) **Джакс Бриггс** – сверху опускается нога и давит врагов;

г) **У страха глаза велики** – сверху спускается шар, и противники разлетаются в разные стороны;

д) **Умри, собака** – все враги исчезают и больше не появляются.

И это только часть всех «приколов», заложенных в этой, кстати, многоразовой коробочке. Правда, если часто ее использовать, она взорвется.



Управление

Управление в перерыве между сражениями

а) кнопка **A** (**C**) – вызывать меню статуса; выбрать команду, функцию, предложение;
б) кнопка **B** – отмена какой-либо команды, функции, предложения, просто ответ «**нет**», выход из помещения;
в) кнопки «**Start**», «**X**», «**Y**», «**Z**», «**Mode**» не функционируют.

При нажатии кнопки **A** (**C**), появится информация: **SPELL** – указывается, у кого какая магия имеется.
SEARCH – исследовать место, где вы находитесь (в Лабиринте).
ENTER – войти куда-либо (в Форте).
GIVE – передать предмет от одного персонажа к другому.
USE – использовать.
EQUIP – экипировать вашего персонажа.
DROP – избавиться от лишнего предмета (всего их у каждого персонажа может быть не больше восьми).
STATUS – можно посмотреть статус каждого персонажа.

Управление во время боя

Появляется информация:
SPELL – применить магию.
ATTACK – ударить противника.
RUN – убежать от противника (удается не всегда).
ITEM – использовать какой-либо предмет.

В Лабиринте, кроме врагов, попадутся:

а) **сундуки** – обычно в них лежат деньги или вещи, но бывает, что там живут монстры, а иногда сундуки оказываются вообще живыми и очень зубастыми;
б) **диски** – находятся на перекрестках и разворачивают вас в определенном направлении;
в) **двери** – бывают открытыми, то есть туда можно свободно заходить, а бывают и закрытыми, и открыть их можно лишь с другой стороны либо ключом;
г) **ямы** – бывают в полу или в потолке; из тех, которые в потолке, любят вылезать **Soulsthief'ы**, а в те, что в полу, можно провалиться, особенно если они невидимые (что иногда бывает) ;
д) **лестницы** – переходы между этажами.

Прохождение

Игра **«SHINING IN THE DARKNESS»**, в основном, сводится к прохождению множества лабиринтов.

План миссий

Миссия 1. Уничтожить **KAISERKRAB'a**, охраняющего 1-й портал.
Миссия 2. Открыть портал в пещере силы (**THE CAVE OF STRENGTH**).
Миссия 3. Открыть портал в пещере храбрости (**THE CAVE OF COURAGE**) и уничтожить **TORTOLYTE**
Миссия 4. Открыть портал в пещере истины (**THE CAVE OF TRUTH**) и уничтожить **BYBLOCK'a**.
Миссия 5. Открыть портал в пещере мудрости (**THE CAVE OF WISDOM**).
Миссия 6. Спасти принцессу и уничтожить **DARK KNIGHT'a**, который на самом деле – ваш отец, **MORTRED**.
Миссия 7. Найти и уничтожить **DARK SOL'a**.

После выполнения каждой миссии заходите в таверну, церковь, замок, говорите с народом, – вы должны получить информацию о следующей миссии или получить какие-то необходимые предметы.

Миссия 1

Игра начинается в Замке. Вы получаете задание и 200 золотых, на которые вы сможете экипироваться в Форте. Купив нужные предметы, не забудьте экипировать их, так как автоматически это не делается.

Закончив приготовления, снова идите в Замок. Там вы впервые увидите **DARK SOL'a**, который ворвется во дворец и скажет, что он подчинил себе волю **MORTRED'a**, а с принцессой, мол, ничего не случится, так как он ее надежно спрятал. После этого **DARK SOL** исчезает, а король говорит, что в Лабиринте пропадают люди, а выжившие рассказывают об ужасном крабе, живущим там. Вы отправляетесь разобраться с чудовищем.

Найти в Лабиринте **KAISERKRAB'a** очень легко: он вылезает из-за поворота тоннеля прямо у выхода. Краба реально уничтожить, имея примерно восьмой уровень и саблю или **MORNING STAR**.

Иногда вам будут встречаться фонтаны, расположенные сбоку, и лужи на полу. Пока это пусть послужит вам ориентиром, но потом, на следующем уровне, эти атрибуты лабиринта будут иметь свое значение.

Возвращайтесь в замок, где вас похвалят, дадут 200 монет и скажут, что в Лабиринте существуют



пещеры испытаний – на мудрость, храбрость, силу и праведность. Вход в **THE CAVE OF STRENGTH** закрыт огромной дверью, которую открывает **DWARW'S KEY**. Министр даст вам этот ключ и прикажет открыть портал в этой пещере. Вы отправляетесь туда.

Миссия 2

Идите в церковь; запишитесь. Когда будете выходить, священник остановит вас и скажет, что в таверне находится его сын **MILO**, который может вам помочь. Идите в таверну, и там увидите **PYRA**, которая всеми способами будет пытаться вызнать у хозяина, где вы находитесь.

Увидев вас, она присоединится к вашим силам. Зайдите снова в церковь. Там будет находиться **MILO**. Он также присоединится к вам. Идите в замок, получите **ROYAL TRIARA** и спускайтесь в лабиринт. Найдите по картам дверь (**DWARW'S DOOR**) и отоприте ее, используя **DWARW'S KEY**. Она откроет вам проход к лестнице, по которой вы спуститесь в **THE CAVE OF STRENGTH**. В лужах на полу уже появляются лягушки духов воды, довольно сильные (для вашего уровня) враги. Найдя портал, входите в него, вам покажут, как взорвалась стена, загораживающая проход, в глубине Лабиринта, и перенесут туда. Возвращайтесь в Замок, поговорите с **MELVIL'ом**, новым советником, запишитесь и снова идите в Лабиринт, в **THE CAVE OF COURAGE**.

Миссия 3

Ранее вам рассказали об ужасном демоне **TORTOLYTE**, терроризирующем местное население и наводящем ужас даже на обитателей Лабиринта. Вам поручено его убить, тем более, что в чреве у него внутри находится **ORB OF TRUTH** – шар истины, очень важный артефакт. Для того, чтобы проникнуть вглубь пещеры, используйте **DWARW'S KEY**. Чтобы попасть к **TORTOLYTE**, вам придется спуститься в подвал и снова подняться; убив его, вы получите **ORB OF TRUTH** и идите в портал, а затем обратно в Замок и опять говорите со всеми. У вас спросят, не видели ли вы **MELVYL'a**, который куда-то пропал, и пошлют в **THE CAVE OF TRUTH**.

Миссия 4

Вам предстоит пройти самую коварную пещеру из всех – **CAVE OF TRUTH**. На вас будут падать стены, из луж на полу вылезают морские коньки, а на перекрестках будут находиться круги, разворачивающие вас на 270 градусов. Вам нужно попасть к Мнимой стене (обозначена на карте). Подойдите к ней (стена светится) и примените **THE ORB OF TRUTH** (Use). Из стены вылезет **GRIMWALL**. Убейте его, и стена исчезнет, а откроется проход дальше. Подойдите в пещере истины к выходу. Это мнимый выход, не настоящий. Примените **ORB OF TRUTH**, и он исчезнет, открыв вам проход дальше. Вам обязательно нужно иметь **FALSE IDOL'a**, чтобы вставить его в стену. Тогда решетка с боссом откроется, и вы сразитесь с ним. Затем идите в портал, на этот раз уже настоящий.

Миссия 5-6

Вам нужно пройти **THE CAVE OF WISDOM**. Главная особенность этого лабиринта в том, что тут множество невидимых ям. На карте они обозначены. Ничего сложного в Лабиринте нет, только нужно учесть, что здесь лежит **DARK BLOCK** – нужно взять его и изготовить из него оружие. Пройдя пещеру, идите в Замок. Там будет волшебник **KSERN**, который подозревает **MELVYL'a** в связи с лабиринтом. Идите в таверну, где будет сидеть **MELVYL**, который, как окажется, и есть **DARK SOL**! Он предложит вам сотрудничать с ним, и вы автоматически откажетесь.

DARK SOL исчезнет, а вы снова идите в Замок. Там появится **DARK SOL** и будет угрожать королю. Волшебник **KSERN** попытается его остановить, но **DARK SOL** применит магию **DEMONBRITN**, и **KSERN** едва успеет унести ноги. **DARK SOL** скажет, что вы найдете его в Лабиринте, и исчезнет. Вам дадут **MAGIC RING**, и вы отправитесь в путь. Идите туда, где вас ждал первый **KAISERKRAB** (портал не открывался), и зайдите в него. Портал исчезнет, а за ним окажется пентаграмма-телепортатор, которая перенесет вас на второй уровень Лабиринта. На третьем этаже вы увидите **MISTIC ROPE**, веревку, позволяющую вам забираться в дыры в потолке (Use) ; здесь посреди уровня вас будет ждать босс – внешне он копия **TORTOLYTE**, но сам намного мощнее – бьет магией. Клетка с принцессой находится на четвертом этаже. Пройдя от клетки налево, вы встретитесь с **DARK KNIGHT'ом** – своим отцом, **MORTRED'ом**; вам нужно будет его уничтожить. Он очнется от колдовства и умрет, а вы берите **CELL KEY** и принцессу и уходите из Лабиринта.

Миссия 7

KSERN даст вам **MEDALLION**, который можно класть в золотые фонтаны (желтого цвета), а затем из форта телепортироваться прямо туда. Пользуйтесь этим, и так постепенно подходите к пятому этажу Лабиринта. Этот этаж последний, магический. Здесь уйма врагов и все огромной силы и мощности. В конце Лабиринта (он не очень большой) вас ждет встреча с сами **DARK SOL'ом**; убейте его (поверьте, это несложно) и встретитесь с самой смертью – **REAL DARK SOL**, великим монстром, живущим в теле **MELVYL'a**. Это чудовище можно уничтожить, лишь имея примерно пятидесятый уровень и желательно побольше оружия света. И тогда вы освободите вашу землю от великого зла!

*P.S. Легенды говорят, что, если собрать все оружия света и спустить их в сияющий фонтан (level 5), то **ERMAC** превратится в супервоина.*

Схема 1

Labyrint. Уровень 1

1 - Herb

2 - Herb

3 - Bronze Knife

4 - Herb

5 - 50 Gold

6 - 100 Gold

7 - Smailing Salts

8 - Morning Star

9 - Depoison

10 - 100 Gold

11 - Herb

⊛ - Teleporter

★ - Portal

▬ - Дверь

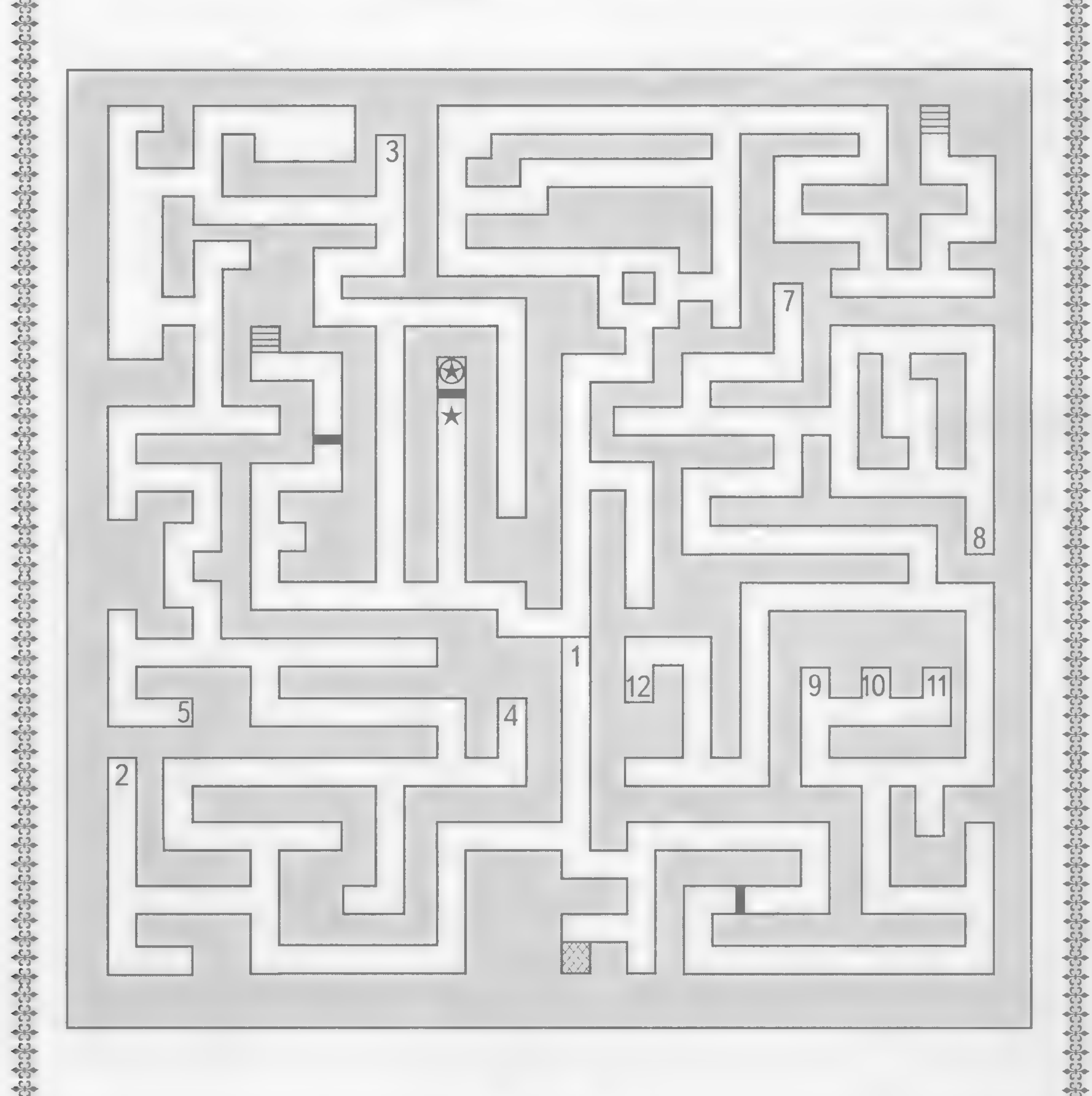


Схема 2

Labyrinth (лабиринт). Уровень 2

1 - 500 Gold
2 - Barrier Ring
3 - Depoison
4 - Great Axe
5 - Smailing Salts
6 - Myphril Ore
- Start
- Gold Phoentan
- Дверь
- Дыра
- Poral

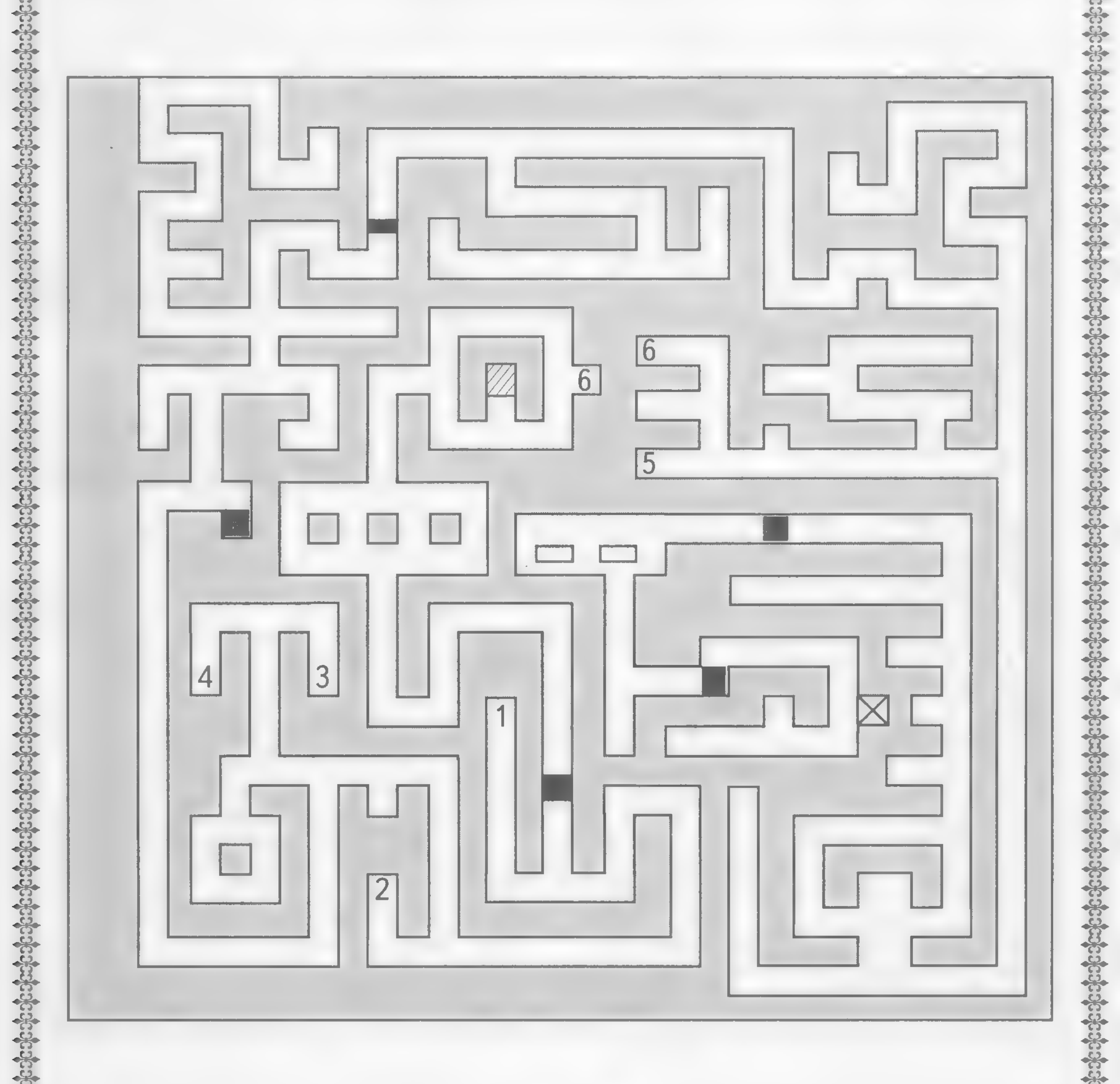


Схема 3

Labyrinth (лабиринт). Уровень 3

1 - Mystic rope

2 - Herb water

3 - Icestaff

4 - Poolich door

5 - Light shied

 -Portal

 - Start

Схема 4

Labyrinth. Уровень 4

1 - Healer Fruit
2 - Herb Water
3 - Steelwhip
4 - Frost Armor
5 - Handeater
6 - Handeater
7 - Heal Ring
8 - Light Blade
9 - Cell Key
- Princess
- Enter/Exit on Balcony
★ - End of floor
- Start

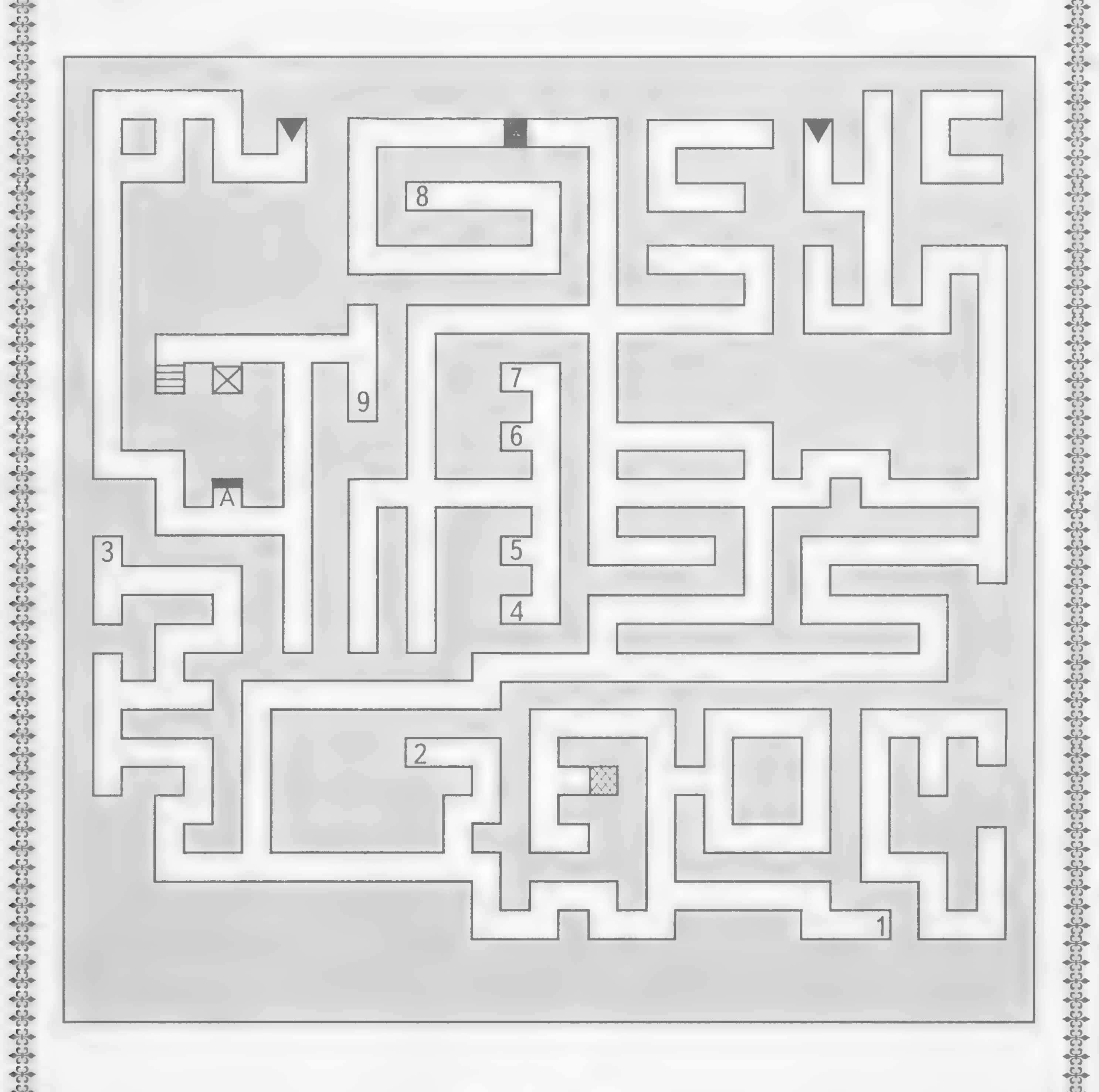


Схема 5 The Cave of Wisdom (Пещера Мудрости)

1 - Smailing Salts
2 - Flail
3 - Steel Saber
4 - Map 1
5 - Battle Axe
6 - Map 2
7 - Ghost
8 - Dark Block
9 - Herb Water
(★) - Teleporter
▩ - Start
D - Dai (Join to you)
☰ - Лестница на 2 этаж
▬ - Дверь

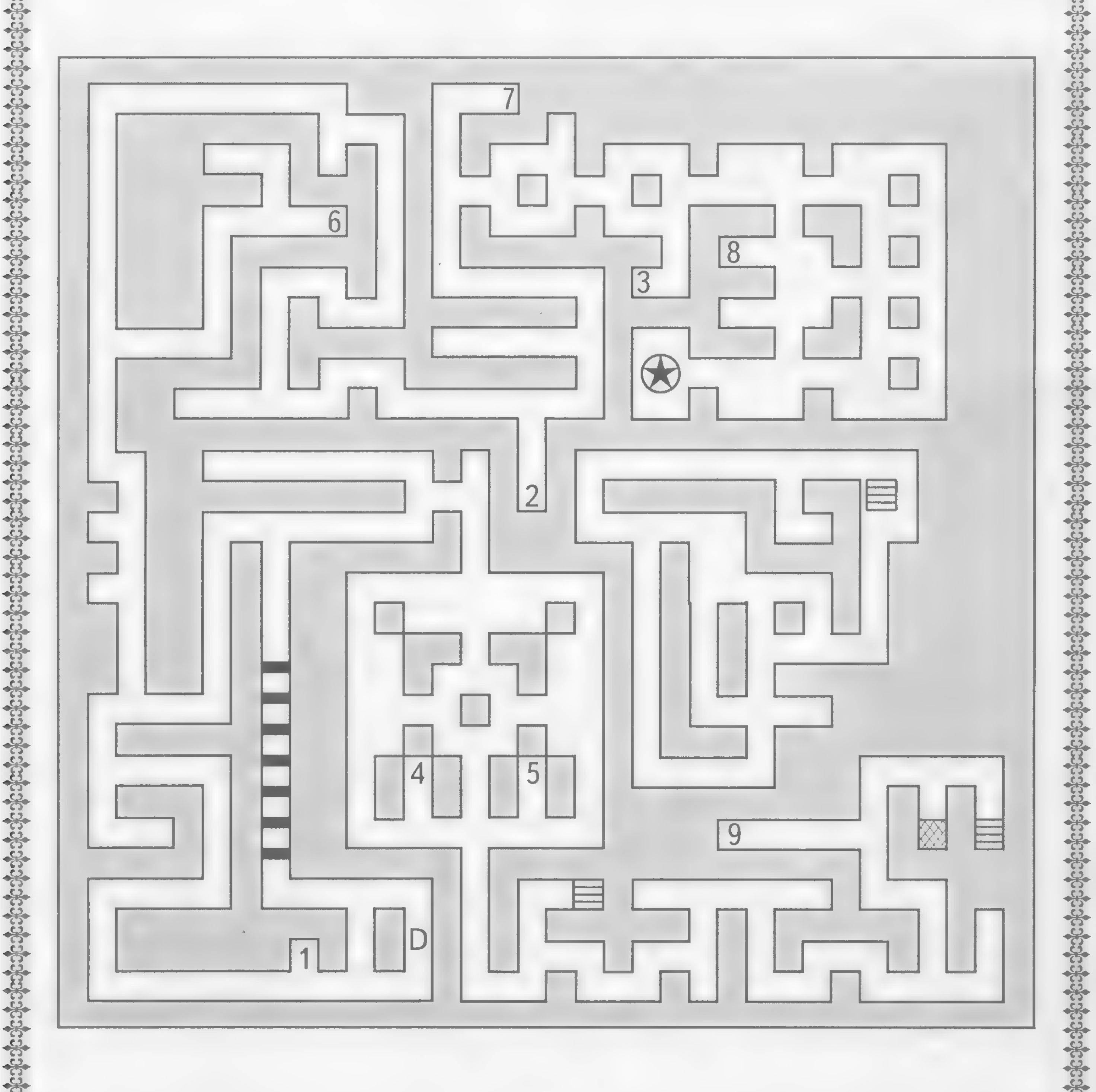


Схема 6

The Cave of Strength (Пещера Силы)

- Вход
1 - Chestbeak
2 - Cheastbeak
3 - Wisdom Seed
4 - Depoison
5 - Wisdom Seed
6 - Herb
7 - Chestbeak
8 - 100 Gold
9 - Smailing Salts
10 - Wowen Robe
11 - Magic Ring
12 - Short Sword
13 - Wisdom Seed
★ - Портал
- Лестница на 2 этаж

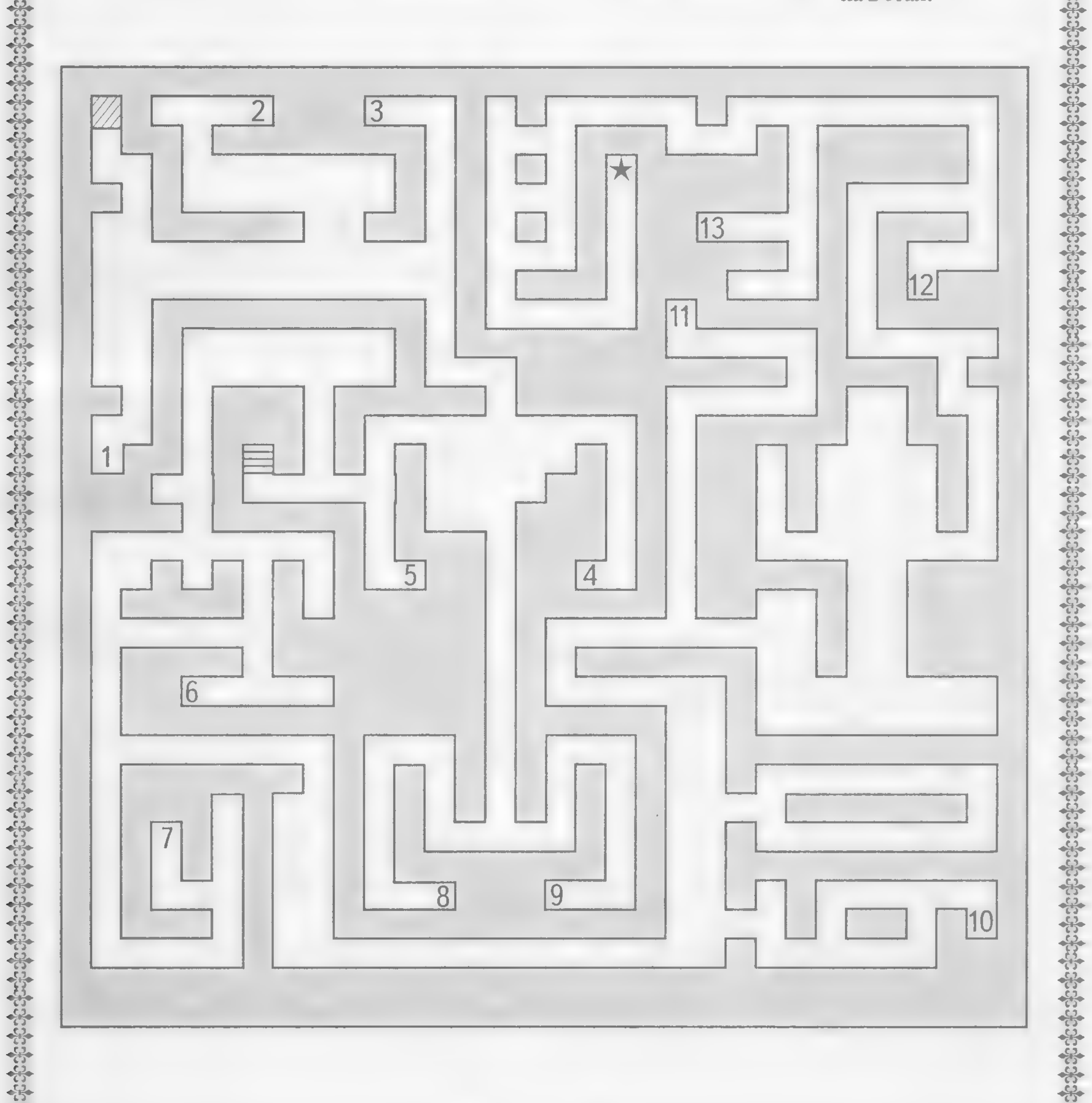


Схема 7 The Cave of Courge (Пещера Храбрости)

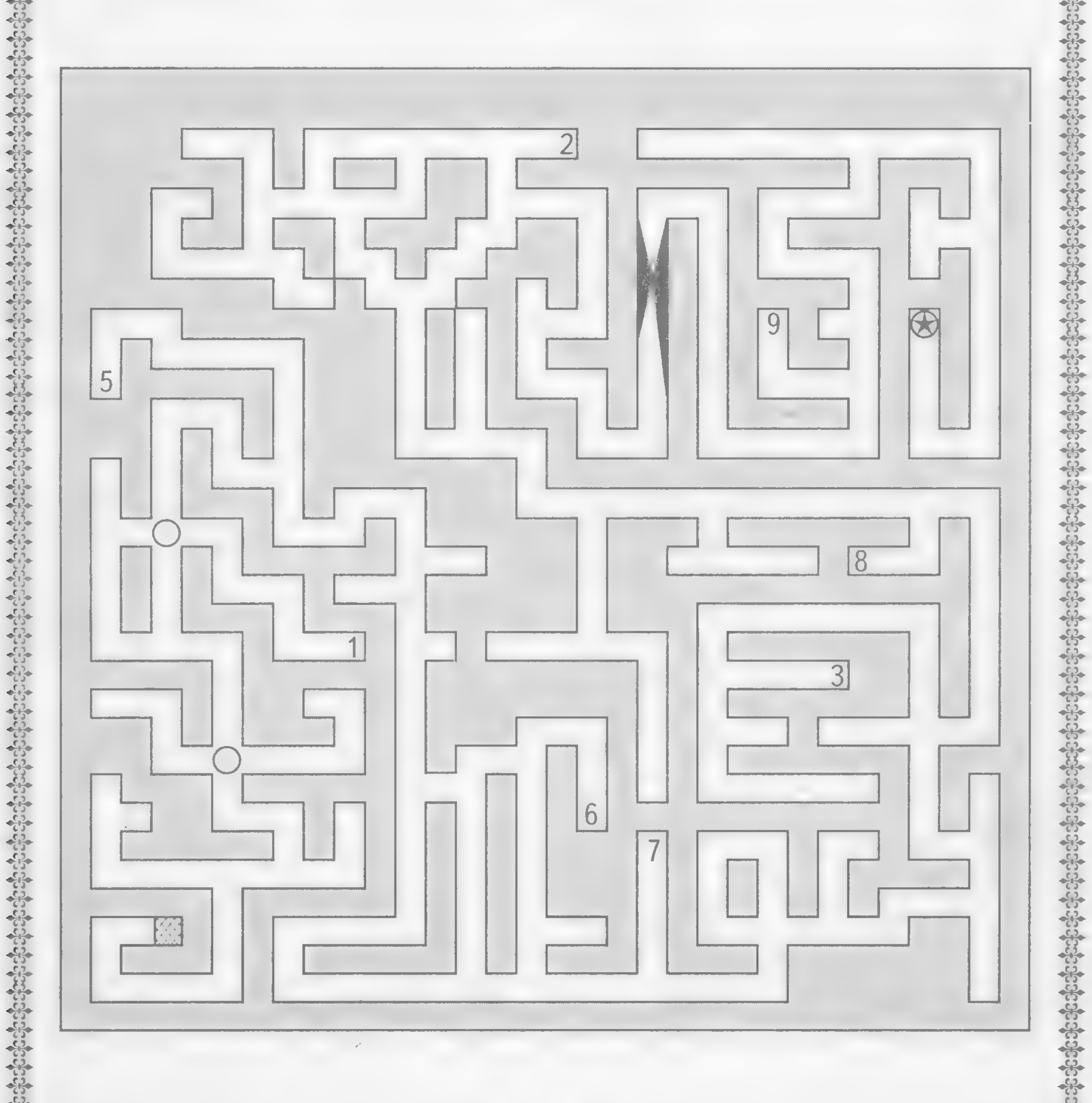
1 - 50 Gold
2 - 100 Gold
3 - Morning Star
4 - Chesterbeak
5 - Woven Robe
6 - Angel Feather
7 - Smailing Salts
8 - Healer Fruit
9 - Woven Hood
10 - Wisdom Seed
11 - Portal (★)

12 - Start (▨)

Схема 8

The Cave of Truth (Пещера истины)

1 - Woodstaf
2 - Ghost
3 - Faise Idol
4 - Smailing Salts
5 - Ghost
6 - Angel Feather
7 - Battle Axe
8 - Rune Key
9 - Rune Key
⧓ - Portal
▩ - Start
⊛ - Real Portal
○ - Circle of Move



SIMPSONS: BART VS SPASE MUTANT

СИМПСОНЫ: БАРТ ПРОТИВ КОСМИЧЕСКИХ МУТАНТОВ

Игра создана по мотивам известного в свое время, да и сейчас еще не забытого, мультфильма о семейке Симпсонов (прямо как Семейка Адамсов..!), одним из главных героев которого был Бартоломей Симпсон - теперь главный герой игры.
Однажды из огромной вселенной на Землю пожаловали космические мутанты и захотели поработить ее с помощью своего умения воплощаться в людей. Единственный человек, который заметил их появление - и есть Барт, который с помощью своих рентгеноскопических очков может отличить мутантов от добропорядочных людей. В общем, вам предстоит увлекательное путешествие-приключение во имя спасения планеты, к финалу которого вы, надеюсь, подойдете победителем всех космических мутантов.





Управление

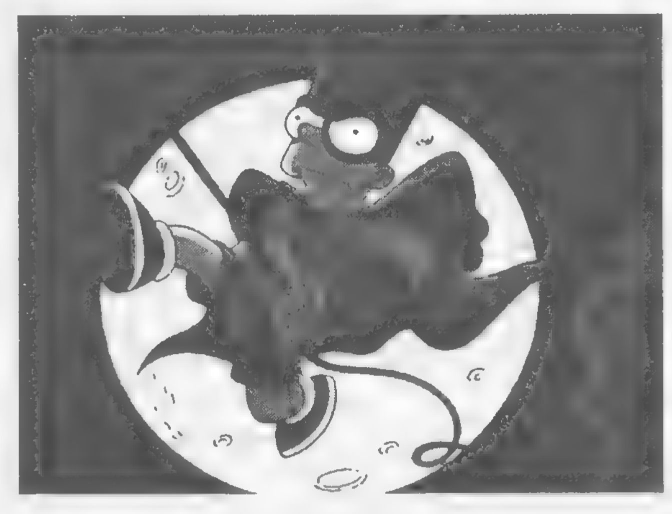
D — направление
A — использование баллончика с краской/купить предмет
B — прыжок
C — надеть/снять очки/использовать предмет
↑ — зайти в дверь, поднять лифт
↓ — выйти из комнаты, опустить лифт
ВПЕРЕД+B — бег (кнопка B зажата)
Start — пауза во время игры.

Загрузка и меню

Загрузка игры чрезвычайно проста — вам всего лишь нужно нажимать кнопку старта, чтобы после просмотра роликов сразу начать игру. А вот меню экрана, напротив, весьма разнообразно. Первое, на что стоит обратить ваше внимание — у Барта в каждой попытке всего лишь два «штрафных очка» — вы можете всего лишь два раза попасться в зубы врагу, чтобы потерять всю жизнь. Это и есть основной недостаток и вместе с тем преимущество игры — увеличивается сложность ее, и кое-кому это нравится, но для тех, кто не любит настойчиво долбить один-два уровня несколько дней, данное обстоятельство является отпугивающим фактором. Количество имеющихся попыток обозначено в правом нижнем углу в виде фигурок героя. Второе, что для вас важно в меню экрана — лицо слева в самом низу экрана. Лицо обозначает одного из членов вашего семейства, и он должен помогать вам в игре давать задания и направлять ваши действия в битве с боссом. Всего членов семейства четверо, но о каждом из них конкретно — позже. В начале каждого уровня ваш помощник покажет вам письмо, в котором обозначено задание для Барта в этом уровне, без выполнения которого он не сможет встретиться с боссом и перейти в следующий уровень. В нижней части экрана в нескольких фигурах изображаются основные показатели вашей игры:
Score — набранные очки
Lives — количество попыток
Time — отведенное на прохождение уровня время
Goals — количество невыполненных в уровне заданий
В большой продолговатой фигуре указано, какое оружие вы можете использовать в данный момент, а вертикально расположенный прямоугольник справа — количество краски в баллончике. В режиме паузы с помощью кнопок направления можно переставлять оружие и менять его в зависимости от необходимости.

Арсенал Барта

В борьбе против космических мутантов Барт Симпсон использует в основном приобретенное в магазинах и найденное на улице оружие, причем он всегда унесет с собой столько оружия,



сколько найдет или заработает. Дабы не пропустить что-либо из оружия или какие-либо другие предметы, постарайтесь быть внимательными во время игры — часто баллончики с краской или другие предметы запрятаны весьма искусно, но просто. Итак, оружие.

Баллончик с краской — его вы будете находить на улица Спрингфилда (родной город Барта и всей его семьи, на который, собственно, и напали космические мутанты), а нужен он для того, чтобы окрашивать краской некоторые предметы, что входит в задание, например, цветочные горшки.

Рогатка — ею Барт будет пользоваться в луна-парке Кристиленда против своих врагов. С каждой подобранной рогаткой вы автоматически приобретаете и двенадцать выстрелов к ней.

Оружие для стрельбы — находится в музее Естествознания, оно также скрасит ваше времяпрепровождение и задаст жару непрошеным гостям. Так же, как и в случае с рогаткой, каждая пушка обладает двенадцатью выстрелами.

Другие полезные вещицы

Рентгеноскопические очки — очень полезная вещица, особенно тогда, когда надо отличить непрошеного гостя от вполне миролюбивого человека (тем более это важно потому, что за нападение на нормального человека у вас отбирают энергию). Одеваются очки с помощью нажатия кнопки С и также снимаются. В том случае, если вы не снимете их сами, очки через какое-то время исчезнут сами. Как только Барт оденет их, вы увидите игру в зеленоватом свете, а всех прячущихся внутри мирных людей пришельцев можно будет отличить от первых по их неестественному виду (например, связке червей на голове и выпученным глазам).

Монеты — Симпсон начинает игру с десятью монетами, но по мере движения он может собирать и их, выколачивая, например, из мутантов, перевоплотившихся в людей, с помощью нехитрого приема — прыжка на голову; другой способ заработать монеты — полазать в каких-либо опасных местах. За каждые пятнадцать монет, собранные Бартом, вы можете получить дополнительную жизнь.

Механический ключ — нужен для открывания пожарных насосов.

Ключ — обычный ключ от дверного замка, который поможет вам попасть в закрытые дома.

Свисток — также пригодится, чтобы в некоторых местах вызывать помощников.

Магнит — использовать его надо на буровой установке.

Бомба — хотя и маленькая, но хорошо отпугивает всякую нечисть.

Ракеты — используются для той же цели, что и бомбы, но имеют гораздо больший эффект, к тому же вполне могут задеть и тех, кто виден из окон домов. Единственное прискорбное обстоятельство в использовании этого вида оружия — фитиль, который горит всего лишь несколько секунд. Поэтому Барт должен использовать ракету до того, как она взорвется у него в руках.

Друзья и противники

Естественно, наипервейшими вашими друзьями в игре будут, конечно же, члены вашей [Барта] семьи. В каждом уровне (которых всего пять) один из них будет давать вам необходимые наставления, а в последнем уровне, на электростанции, все пятеро соберутся вместе, чтобы помочь вам с успехом завершить игру.

Друзья

Папаша — собственно, родитель Барта и главный воспитатель в семье. Он будет помогать главному герою в музее Естествознания, но только в том случае, если Барт соберет ему нужное количество любимых отцом семейства пончиков, находящихся там в коробках.

Мать — будет помогать ему в аллее и, если это понадобится, в электростанции.

Лайза — сестра Барта, которая поможет герою в луна-парке Кристиленда и, вместе с мамочкой, в электростанции.

Мэгги — младшая сестренка Барта, но она настолько молода, что в действительности может помочь ему лишь в первом уровне.

Клоун — будет помогать вам заработать дополнительные жизни и давать советы.

Йебедийя Спрингфилд — основатель города, названного в его же честь, может дать Барту на некоторое время непобедимость в игре.

Противники

Зеблоиды — волосатые пришельцы, прыгающие во всех направлениях.

Глондипы — маленькие, чаще всего ползающие по земле мутанты, некоторые из которых могут передвигаться в вертикальном направлении с разной скоростью.

Собаки — чаще всего неподвижные животные, что, естественно, не мешает им отнимать у вас энергию.

Мутанты — это, собственно, и есть те самые мутанты, которые приняли человеческий облик и разгуливают теперь по Спрингфилду. Будьте внимательны и не спутайте их с добропорядочными гражданами, для чего используйте почаще очки-рентгеноскопы.

Пончики — на первый взгляд, вполне съедобная и приятная вещь, но только до тех пор, пока не начинает прыгать вокруг вас и хватать за разные части тела.
Белые кролики — эти животные, тоже на первый взгляд, довольно миловидные, будут выпрыгивать из шляпы фокусника и герою не поздоровится, если он не сумеет от них отвязаться.
Ботинки-убийцы — вот уж никогда бы не подумал, что ботинки могут быть убийцами! Но вот поди ж ты, правда, убивают. Страшно.
Банки с леденцами — двигаются вверх и вниз, мешая вам продвигаться, но и с ними, как и с остальными, справиться можно.
Обручи — они травмируют Барта, если он прикоснется к какому-либо из них.
Галстуки — еще одна вещица из мира людей, в которую не преминули вселиться космические пришельцы.
Клоуны-убийцы — встречаются повсюду в и вокруг луна-парка в Кристиленде.
Пауки — эти насекомые ползают по земле или двигаются по паутине в вертикальном направлении.
Летающие пауки будут нападать на вас с воздуха.
Обезьяны занимаются тем, что вполне метко бросаются в вас камнями.
Стрекозы летают вокруг в надежде вас задеть.
Муха метает в Барта кислотой.
Кобра, по аналогии с азиатским представлением, выскакивает из корзины навстречу вашему приближению.
Египетские собаки, в отличие от их вполне европейских собратьев, прыгают вокруг вас и даже очень настырно пытаются навредить герою.
Мумия, которая, казалось бы, по причине своей мертвости не должна производить каких-либо активных движений, на самом деле очень даже еще активная для горы костей и тряпок.
Птеродактиль — доисторический вредитель, который летает вокруг вас и пытается испортить настроение. Ничего у него не выйдет.
Динозавр — еще один архаизм, но с уклоном в магию, он плюется в вас шаровыми молниями.

Боссы

Нельсон — самый, видимо, большой хулиган Спрингфилда, с которым вам придется столкнуться в конце первого уровня. Его оружие — водно-воздушные шары, которыми он мечет в вас с различной интенсивностью.
Госпожа Боц — одна из наиболее опасных гангстерш, таскающая с собой целый арсенал, который и попытается применить против вас.
Аттракцион Боб — раньше, как и хозяин Кристиленда, был нормальным парнем, но с тех пор прошло много времени, а все меняется, и вот уже Боб стал на скользкую дорожку...
Доктор Марвин Монро — местный адвокат, обслуживавший семейство Симпсонов, но также поддавшийся соблазну заработать на предательстве.
Адил — албанский супершпион, эксперт по взрывчатым веществам и бывший студент, прибывший по обмену.
Джимбо Джонс: несомненно, этот паренек всегда был самым плохим учеником в школе, и ему постоянно ставили двойки...Вот он и решил отомстить, подсев на роликовую доску.

Прохождение

Уровень 1. Улицы Спрингфилда

Цель: выкрасить в фиолетовый цвет двадцать четыре разных объекта.
Помощник: Мэгги (младшая сестра)
Босс: Нельсон

В самом начале уровня подпрыгните на мусорном бачке так, чтобы достать изображение клоуна справа вверху, затем пройдите вперед и таким же образом, с помощью подоконников, раздобудьте себе первый баллончик с краской. Подойдя к телефону, закажите себе телефонный разговор с помощью монеты и дождитесь, пока клоун Мо выйдет из дома рядом. Когда это произойдет, все пришельцы, бывшие до того рядом, исчезнут, а вы сможете покрасить клоуна. Только делайте это сзади от него, иначе потеряете энергию. Потом снова заберитесь на телефон, но уже на саму будку, а оттуда — на бельевую веревку, чтобы уронить вниз висящую на ней одежду. Теперь идите вперед и подпрыгните возле каждого из кустарников — из некоторых выскочат призы, но из одного — пчела, которая попытается ужалить Барта, поэтому будьте осторожны. По дороге окрасьте подвернувшиеся под руку мусорные баки (их надо красить два раза, либо с помощью кнопки к) и собирая призы и оружие. Предметы вам будут продавать в мага-



зинчиках, куда нужно заходить с помощью кнопки й. В магазине «Мир инструментов» купите гаечный ключ и с его помощью откройте пожарный насос, что стоит рядом — он смоет краску с тента, расположенного над ним (на нем написано «свежая краска»). После этого займитесь окрашиванием цветочных ваз. Подойдя к магазину «Новинки Мела», купите там бомбу и несколько ракет, а в следующем магазинчике — магнит и свисток. Пройдя дальше, найдите ведро краски в одном из окон и пролейте его на тент под окном. Теперь можете идти вперед, окрашивая все на пути (к примеру, пожарный насос, мусорницы и т.п. из того, что вы еще не успели покрасить в красный цвет). Дойдя до стенда, на котором сидит фиолетовая птица, спугните ее [птицу] с помощью бомбы.

К этому времени таймер Барта должен отсчитать около четырехсот пятидесяти секунд, и значит, вам нужно вернуться к кинотеатру, где примерно в четыреста секунд появится человек в фиолетовой одежде — вам, естественно, необходимо его покрасить. Такой же человек будет здесь и в двести секунд, не забудьте об этом. Дойдя до места, где на траве установлена табличка с надписью, гласящей о том, что вам необходимо держаться вдали, подпрыгните и выясните, что в этом месте Барт может стоять на газоне. В этот момент справа появится полицейский в фиолетовой форме, и герою нужно будет покрасить его прежде, чем он скроется из виду. Подойдя к статуе Йебедийи Спрингфилда, с помощью ракеты спугните птицу, чтобы покрасить ее. Затем перепрыгните полосатое заграждение справа от статуи и на роликовой доске езжайте вперед, по пути собирая призы и монеты. Для удобства держитесь верхнего уровня тротуара. Перепрыгнув четырех собак, то же самое сделайте и с тремя пришельцами. Подпрыгнув над третьим мутантом, сможете взять распылитель, и следующий мутант — последний. На шестом от него кустарнике подпрыгните, и сможете взять голову клоуна Кристи. Затем двигайтесь дальше прыжками на большой скорости, чтобы избежать встречи с Джимбо Джонсом, пока не доедете до конца дорожки.

Оказавшись по ту сторону заграждения, первым делом перекрасьте поилку между двумя пришельцами, затем используйте ракету, чтобы перекрасить надпись на здании «Bowlarama». Точно то же самое сделайте и со следующим стендом-надписью, где из буквы «Е» выскочит голова клоуна. Сделав в этой части уровня оставшиеся задания, вернитесь к первому окну уровня (это можно сделать, если с помощью дверного ключа открыть красную дверь в доме рядом) и раскрасьте там фиолетовую тень в окне. К этому времени появится (в 200 секунд) еще один человек возле кинотеатра, и у вас уже должно быть выполнено каждое из 24 заданий. Тогда вы сможете драться с боссом.

Босс уровня — Нельсон. Задача поединка заключается в умении вовремя уйти от шарика, который бросает в вас соперник, и самому попасть в него. Использование шариков производится кнопкой А. Для удобства станьте в самом левом углу экрана и бросайтесь шарами только тогда, когда Нельсон будет подпрыгивать, но не в тот момент, когда он тоже бросает шары. Восьми попаданий будет достаточно, чтобы уничтожить его.

Уровень 2. Торговый центр Спрингфилда

Цель: собрать 25 шляп
Помощник: Марж (мамочка)
Босс: госпожа Боц
Дополнительные боссы: трое людей

Аллея, по которой вам предстоит передвигаться, состоит из четырех этажей, соединенных между собой эскалатором. В конце каждого этажа, чтобы взобраться на эскалатор, вам предстоит сразиться с одним из дополнительных боссов-людей. Как только вы поднимитесь на этаж выше, герой не сможет сойти назад, и вам останется лишь продолжать свое движение вперед. В этом уровне вам необходимо собрать двадцать пять шляп, находящихся в разных местах четырех этажей, а также на головах у некоторых граждан города.

С начала уровня идите вправо и подберите первую шляпу на земле, осторожно преодолейте несколько крутящихся обручей (их будет несколько серий, причем, если вы отходите назад, то обручи появляются снова) и подберите еще один головной убор. Пройдите мимо подпрыгивающих пакетов с пончиками и подойдите к яме с жидким цементом. Здесь один ваш неверный шаг — и Барт погибнет ужасной смертью, поэтому необходимо осторожно перебраться через яму с помощью нескольких платформ, плавающих в жиже из цемента. Запрыгнув на первую из них, с нее перепрыгните на более высокую, на которой подпрыгните три раза, и она перевезет героя на противоположную сторону. Во время ее движения вы также сможете прыгать на ней, чтобы, к

примеру, подобрать приз — голову Кристи — и другие нужные вещи, такие, как шляпа. Очутившись на противоположном берегу ямы и собрав все призы, продолжайте двигаться вперед, где встретитесь с несколькими пришельцами. После этого вам предстоит битва с первым дополнительным боссом-человеком, который охраняет подступ к эскалатору. Босс будет кидаться в вас леденцами. Чтобы нейтрализовать противника, сначала сбейте его шляпу, а потом прыгните на голову врагу три раза. Это освободит вам дорогу на эскалатор, и подобрав еще одну шляпу, герой сможет отправиться на второй этаж уровня.

В начале этажа постарайтесь избежать пары тапочек, которые на вас охотятся, и запрыгните на небольшой уступ. Простояв на этом выступе несколько секунд, вы провалитесь в скрытую комнату, содержащую пять шляп. Оттуда, выйдя с помощью небольшого выступа наружу, подберите еще одну шляпу. Двигаясь вперед, время от времени подпрыгивайте вверх — это зачастую будет давать вам дополнительные шляпы и монеты. Допрыгав таким образом до головы клоуна Кристи, прыгайте рядом с этим местом, пока не появятся несколько буквенных значений, а точнее — буквы RW, AU, KW и JW, соответственно. Таким образом, ваши действия должны выглядеть следующим образом, чтобы достичь нужного результата (движения от пары высоких каблуков):

Последовательность действий	Результат
Первый скачок вперед	Нет
Два скачка	Нет
Тройной скачок	Одна монета за каждый
Скачек назад/вперед	Нет
Двойной скачок	Нет
Четыре скачка	Дополнительная шляпа за каждый из скачков
Скачек назад/вперед	Нет
Четыре скачка	Нет
Один скачок	Голова Йебедийи Спрингфилда
Скачек назад/вперед	Нет
Четыре скачка	Нет
Один скачок	Голова клоуна Кристи
Скачек назад/вперед	Нет
Десять скачков	Нет
Четыре скачка	Буквенные выражения RW, AU, KW и JW

Следующий двойной скачек даст вам еще две монеты, и герой сможет взять справа от себя голову Кристи. Теперь избегите клемм и подберите шляпу, потом еще одну голову Кристи, после чего бегите вправо не останавливаясь, пока не начнете бежать под кожаными ботинками. Пробежав два из них без остановки, перед третьим остановитесь и двигайтесь дальше осторожно, чтобы не попасть под него. Собирая с помощью прыжков шляпы и монеты, продолжайте двигаться вперед, и Барт достигнет второго дополнительного босса-человека. На этот раз босс засел в огромном ботинке, и прежде чем убить его самого, вам нужно будет сбросить с него шляпу несколькими ударами. Подобно тому, как вы сделали это в первый раз, сбейте для начала с врага шляпу, а потом подпрыгните на его голове три раза, чтобы освободить себе дорогу дальше. После следуйте дальше, не забывая собирать шляпы с голов прохожих и других удобных мест.

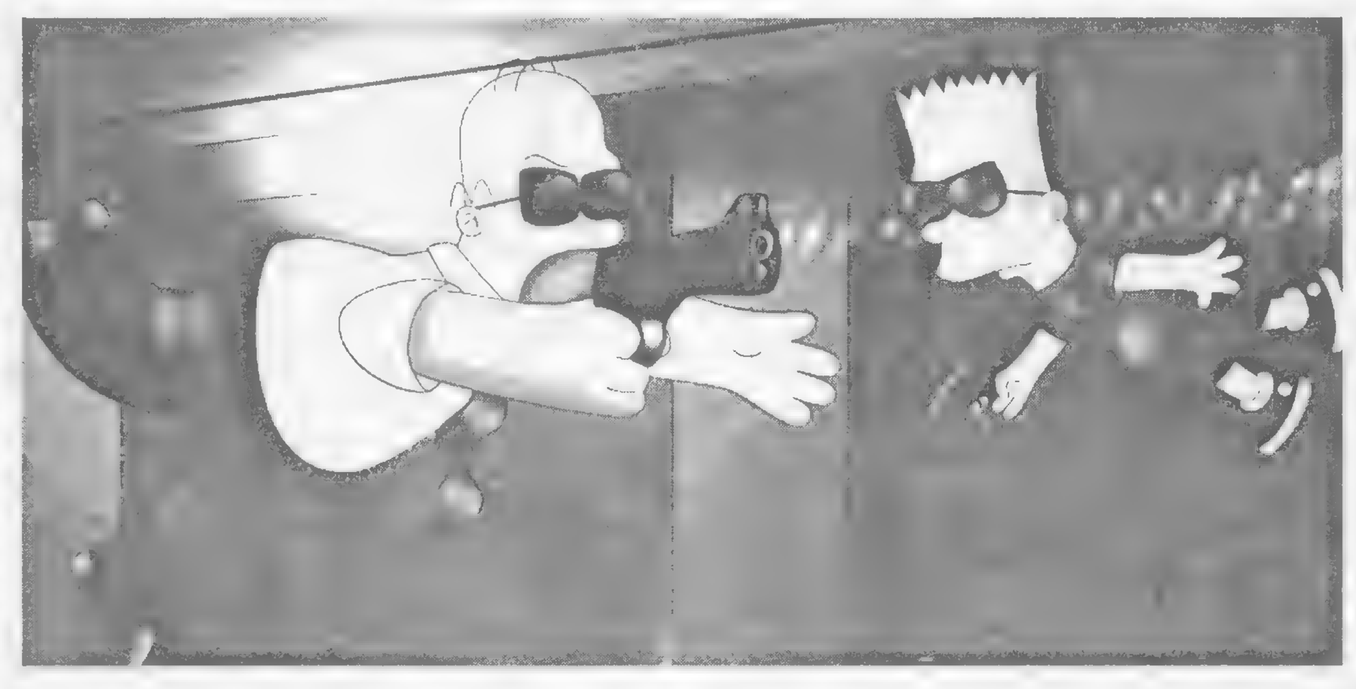
Двигайтесь постоянно вправо, подбирая призы и шляпы и обходя прыгающих, скачущих и летающих мутантов, кроликов и т.д. Кстати, шляпы под кроликами также можно собирать в тот момент, когда кролик из нее выскочил. Пройдя еще немного вперед, вы натолкнетесь на еще одну яму с жидким цементом, перейти через которую так же несложно с помощью двигающихся платформ. Оказавшись на другом берегу ямы, вы и Барт будете прыгать в кольца, двигающиеся на вас. Попасть нужно между гранями кольца, чтобы не лишиться энергии или, чего хуже, жизни. Теперь пройдите через несколько движущихся вверх-вниз палочек фокусника и, двигаясь вперед, достигните последнего дополнительного босса — человека в черном костюме. От предыдущих он отличается лишь скоростью своих действий и умением телепортироваться. Идеальный вариант избежать его леденцов — стоять на тумбе. К этому моменту у вас должны быть по возможности собраны все шляпы. Как только босс будет нейтрализован, при условии, что все шляпы собраны, вы сможете попасть на последний эскалатор уровня и подняться на четвертый этаж, чтобы сразиться с госпожой Боц.

Поединок с ней вам придется выдержать, соревнуясь в умении бросаться чемоданами. Когда Боц бросит в вас чемодан, подпрыгните на него, чтобы отправить назад. Всего пять таких попаданий — и босс побежден. Помощник этого уровня, Марж (мамочка), помогает вам избавляться от далеко летящих чемоданов, разбивая их камнями, но это мешает вам же отправить чемодан в босса.

Уровень 3. Луна-парк Кристиленда

Цель: собрать 40 воздушных шаров
Помощник: Лайза (сестра)
Босс: Аттракцион Боб

На этом уровне Барту нужно собирать воздушные шары. Многие из них плавают в воздухе, и их нужно сбивать с помощью рогатки. Возьмите первые два шара возле палатки. Повернув направо, вы натолкнетесь на несколько разных аттракционов, в которых сами можете поучаствовать, разумеется, за деньги (одна монета каждый аттракцион). За победу в каждой игре вы получите голову клоуна Кристи. В первой игре вам нужно будет поразить три головы, чтобы выиграть приз. Поражать их надо подряд, так, чтобы в результате три головы одного ряда были выбиты. Причем ряд может быть как горизон-



тальным, так и вертикальным, либо диагональным. В следующей игре вам нужно будет использовать магнит, купленный еще в первом уровне, а в третьей — сбить три одинаковых шарика (синие или красные). Последняя, четвертая игра — стрельба по уткам. Вы имеете всего десять секунд, чтобы сделать как можно больше выстрелов (из двадцати возможных) и поразить большее число уток. За каждую белую утку вам начисляется десять очков, за тарелки — двадцать, и за красных уток самое большое количество очков — сорок; собрав сто очков, вы, таким образом, выиграете аттракцион.

Справившись с играми, двигайтесь вправо и возьмите воздушные шары на палатке. В это время очередной враг начнет вас атаковать — Адил будет бросать в Барта бомбы. Обходя их, двигайтесь вперед, возьмите воздушный шар и рогатку. Пропустите клоуна, который бежит на вас, мимо, чтобы он не смог повредить герою. С помощью приобретенной рогатки вы теперь можете нанести поражение Адилу. После того, как он умрет, станьте на его место и отпрыгните влево, чтобы, позвонив в располагающийся там звонок, подобрать голову Йебедийи Спрингфилда. Затем подберите три монеты, которые вылетели в результате вашего прыжка, и идите вправо, собирая шары. Дойдя до шута, который бросается в Барта бомбами, расстреляйте его из рогатки и подберите шары рядом. После этого войдите в Дом Забав. Здесь за тридцать секунд вы должны будете собрать максимальное (четыре) количество шаров, открыв как можно большее число запертых дверей. Время не начнет течь, пока вы не откроете первую дверь.

Выйдя из дома, направляйтесь прямо, пока не дойдете до ямы, рядом с которой находятся трубы. Из них бьет пар, с помощью которого вы сможете перебраться на противоположный берег. Другой способ переправиться на противоположную сторону — самоотверженно осуществить затяжной прыжок, что, несомненно, опасно. Таким же образом, двигаясь все время вправо и собирая шары, вы дойдете до поединка с боссом. Босс — Аттракцион Боб, бывший друг клоуна Кристи, будет нападать на вас сверху, пытаясь раздавить, а Барт в это время должен поразить его. Наиболее уязвим Боб в тот момент, когда приземляется на землю, и еще тогда, когда ваша помощница, Лайза, посылает на его голову дождь из камней. Такой камень, попав в Боба, способен ненадолго контузить его, чем вы и должны непременно воспользоваться.

Уровень 4. Спрингфилдский музей естествознания

Цель: собрать шесть признаков выхода
Помощник: папаша Симпсон
Дополнительные боссы: Муха, Мумия, Динозавр
Босс: доктор Марвин Монро

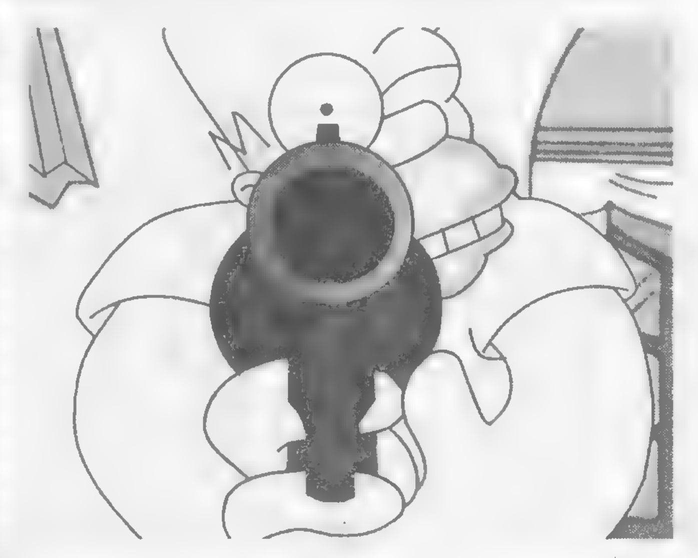
Это одновременно самый легкий и самый трудный уровень игры. Легкий — потому что вам нужно всего лишь собрать шесть предметов, чтобы найти выход в другой уровень, трудный — потому что в невероятном количестве изобилует огромными ямами, которые все нужно обойти или перепрыгнуть, трудный, потому что у вас будет мало возможностей взять еще дополнительно оружия и имеющееся придется хранить как зеницу ока.

Итак, с самого начала скачите через лазер, а оттуда — на витрину, где, подпрыгнув три раза, сможете раздобыть голову Кристи. Затем доберитесь до картинной рамки слева, в которой изображен пришелец, и раздобудьте там первое обозначение выхода и монету. Теперь скачите направо, на витрину, и берите еще одну монету, после чего вам нужно будет преодолеть полосу лазеров. Для этого запомните такую очередность: пусть нижний лазер — номер четыре, тогда верхний — номер три. Загораются они в таком порядке: второй — третий — первый четвертый. Таким образом, пропустив первые два лазера, дождитесь третьего (номер один) и подпрыгните, пока не загорелся лазер номер четыре. Затем скачи-

те на витрину и берите там несколько монет, и пройдя направо, найдите проход в другой эпизод уровня — джунгли.

Стоя на земле, избежите пауков, ползающих по ней, и поднимитесь вверх по дереву. Оттуда — скачок налево, чтобы взять оружие. Добравшись до болота, перепрыгните его и попадите на дерево — теперь вы должны стоять перед водой. Подождите крокодила, который должен появиться из воды, и запрыгните ему на голову, после чего поезжайте на противоположный берег пруда. Во время поездки особо опасайтесь падающих сверху камней и помните: один неверный шаг — и вы мертвы. Выбравшись на твердую землю, прогуляйтесь, перебираясь между пауками, немного дальше, и перед вами — первый дополнительный босс уровня — Муха. Во время боя с ней избегайте ее плевков и старайтесь зайти к ней в тыл, откуда муха поразить вас не сможет. Три прыжка на ней—и босс повержен. После этого используйте оружие, чтобы взять обозначение выхода выше лазера. Двигайтесь вправо и возьмите голову Йебедийи Спрингфилда, и теперь вы снова может двигаться по стеллажам музея. Запрыгните на картинную рамку с изображением пришельца, а оттуда достаньте еще одно обозначение выхода. Теперь быстро двигайтесь направо между двумя лазерами, чтобы не попасть под них, и захватите голову Кристи в витрине, а рядом — оружие. Далее следуйте еще на одну картину, откуда с помощью оружия можно сбить очередную подпись выхода.

Следующий подуровень — египетская выставка. На полу в этом месте встречаются серые камни — ни в коем случае не становитесь на них, так как это ловушка. Дождитесь, пока серый камень заменится красным, и тогда двигайтесь вперед, иначе вас ждет неминуемая смерть в подземелье. Красные камни будут на поверхности некоторое непродолжительное время, но за тот момент можно успеть перескочить дальше на платформу либо новый красный камень. Здесь же на вас будут нападать зеленые руки, которые попытаются спихнуть Барта в яму. Дойдя до корзины со змеями, по их шляпам переберитесь дальше. Здесь герой попадет в тупик, и ему необходимо будет с помощью столба, врытого в середину комнаты, и магических египетских крестов заставить сыпаться сверху щебень и подниматься столб. Тогда вы сможете забраться наверх, чтобы сразиться с новым дополнительным боссом — мумией. Мумия, чтобы поразить Барта, будет бросаться в него бинтами. Как и прежде, вам будет достаточно трех прыжков у нее на голове, чтобы повергнуть.



Двигайтесь вправо, захватите голову Йебедийи и оружие на картинной рамке слева. Чтобы взять еще признаки выхода, подпрыгните на картине и стреляйте влево и вправо. Затем двигайтесь дальше, собирая призы и оружия, пока не достигнете входа в следующий подуровень — зал динозавров.

В новом зале избегайте метеоритов, падающих с неба. Подойдя к реке, дождитесь, пока появится камень, катящийся вдоль течения воды, и по нему переберитесь на противоположный берег реки. После двигайтесь прямо, избегая ям со смолой, угрожающих вам неминуемой смертью, двигайтесь по остовам динозавров. В конце череды смоляных ям находится третий дополнительный босс — динозавр. Доисторическое животное будет плеваться в вас шаровыми молниями, а вам, как и прежде, нужно будет поразить его прыжками по голове. Но, учитывая, что голова у него находится на несколько более высоком уровне, чем у предыдущих боссов, до нее еще надо будет добраться. Поэтому используйте укрепленные в разных местах платформы, чтобы разместиться на одном с головой динозавра уровне, а оттуда, при удобном случае, прыгайте на нее. После поражения динозавра с помощью его спины доберитесь до еще одного обозначения выхода и идите вправо. Далее, прогулявшись вдоль витрины, которая, на этот раз, ничего в сей не содержит, обойдите лазеры по старому принципу, и попадете к боссу уровня.

Доктор Марвин Монро будет пытаться достать вас с помощью электрических импульсов, посылаемых им по полу этажа, через которые необходимо перепрыгивать, чтобы добраться до головы босса и прыгнуть на нее три раза. В этом поединке вам пригодится помощь папаши, так как он, при, естественно, наличии всех собранных вами букв его имени, значительно уменьшает интенсивность электрических импульсов, посылаемых Марвином.

Уровень 5: Атомная электростанция Спрингфилда

Цель: собрать шестнадцать предметов власти
Помощник: на сей раз все достопочтенное семейство Симпсонов
Босс: нет

В этом заключительном уровне все семейство Симпсонов будет помогать вам: папаша будет устранять врагов, мамочка поможет собрать и применить нужные предметы, Лайза сообщит нужные для прохода на этаж комбинации, не останется без дела и Мэгги.

Всюду вы должны будете собирать предметы силы (власти) в виде прутов, которые потом нужно будет сносить в одно место. Но учтите, что за один раз можно нести с собой всего четыре прута, поэтому на уровне вам придется изрядно пошевелить конечностями и побегать. Уровень делится на шесть этажей, к каждому из которых вам необходимо подобрать нужную комбинацию. Вот они:

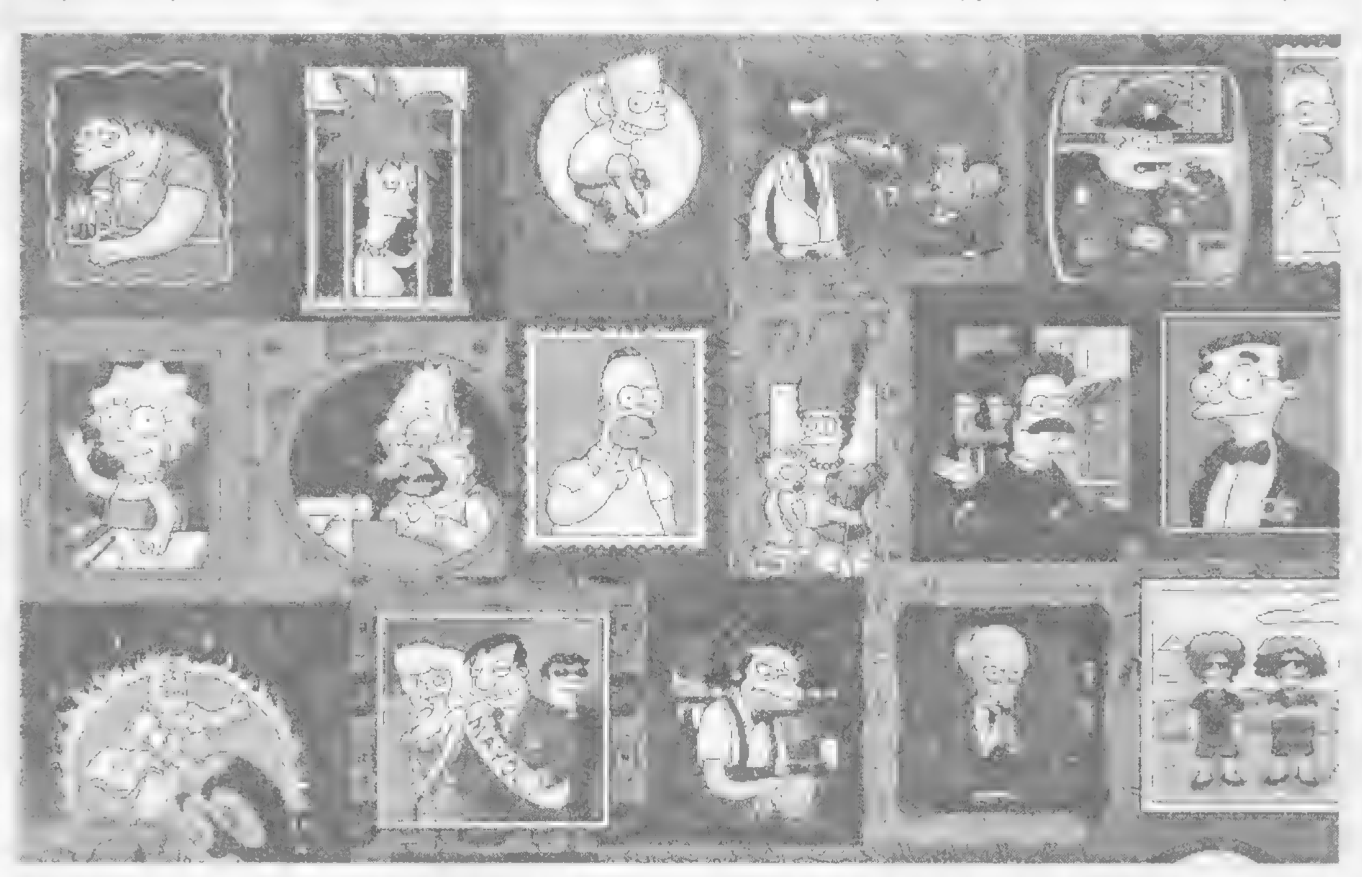
<table>
<tr><th>Обозначе ния</th><th>Комбинация</th></tr>
<tr><td>D</td><td>Пончики 1 этаж, комбинация 14</td></tr>
<tr><td>E</td><td>Подъемник 2 этаж, комбинация 32</td></tr>
<tr><td>К</td><td>Голова Кристи 3 этаж, комбинация 11</td></tr>
<tr><td>L</td><td>Лайза 4 этаж, комбинация 41</td></tr>
<tr><td>M</td><td>Марж 5 этаж, комбинация 21</td></tr>
<tr><td>S</td><td>Лестница вниз</td></tr>
<tr><td>*</td><td>Прут</td></tr>
<tr><td>|</td><td>Дверь</td></tr>
</table>

А теперь — карта электростанции.

<table>
<tr><th>Этаж</th><th>Предметы</th></tr>
<tr><td>№5</td><td>|-D-S-*-|-*-E-|-*-KE-L-*-|-S-|</td></tr>
<tr><td>№4</td><td>|-D-S |*-L-E-*-|-KE-*-|-*-S-|</td></tr>
<tr><td>№3</td><td>|-D-S-E-M-|-*-L-E-*-|-*-S-|</td></tr>
<tr><td>№2</td><td>|-K S-*-|-F-E-M S-|</td></tr>
<tr><td>№1</td><td>|-*-S-D-L-*-|-E-*-S-|</td></tr>
<tr><td>№0</td><td>| E-|</td></tr>
</table>

Для начала советую вам запомнить местоположение Мэгги в тот момент, когда вы ее найдете. Затем двигаемся направо от первого подъемника, где Лайза даст вам комбинацию от первого этажа (14). Возьмите рядом лежащий прут и откройте при помощи найденной комбинации запертую дверь. Здесь захватите коробку с пончиками и продолжайте двигаться вперед, пока не подберете еще один прут возле новой двери, а после поднимитесь на второй этаж на второй этаж. Возьмите голову Кристи и, двигаясь вправо, еще один прут. После поднимитесь на четвертый этаж, чтобы взять коробку пончиков и оттуда на этаж выше, где можно взять еще один прут. Проделав это, спускайтесь на третий этаж, захватите коробку пончиков и двигайтесь вправо. Комбинация от найденной двери вам уже известна: «11». Когда вы достигнете подъемника, Марж заберет ваш пруты, которых уже собралось четыре. Теперь следуйте на второй этаж с помощью подъемника, и Лайза даст вам очередную комбинацию для очередной двери — «32». Продолжайте оттуда пробираться влево, чтобы достичь другого подъемника. Этот эскалатор ходит исключительно между вторым и четвертым этажом, так что с его помощью на остальные этажи попасть не удастся. Езжайте на четвертый этаж и справа возьмите прут. Теперь Лайза откроет вам дверь на очередном этаже (комбинация 41). После двигайтесь на второй этаж в обратном направлении, и оттуда — направо до другого подъемника и снова на четвертый этаж. Здесь двигайтесь направо, чтобы взять голову Кристи и очередной прут. На лифте езжайте на пятый этаж и идите влево, открыв последнюю запертую дверь предложенной Лайзой комбинацией «21». Взяв прут с другой стороны от двери, вернитесь на подъемник и езжайте до нулевого этажа. Теперь вы на полпути к завершению уровня.

Идите на второй этаж, отоприте его уже известной вам комбинацией цифр и двигайтесь наверх к третьему этажу, откуда, захватив очередной прут, к четвертому. Отперев дверь на четвертом этаже, подберите прут за ней и идите наверх, к



пятому этажу. Слева захватите коробку пончиков и спускайтесь на первый этаж. Справа от лестницы захватите прут и возвратитесь на второй этаж. Двигаясь влево, вы достигнете подъемника, на котором опуститесь до нулевого этажа, а оттуда — снова на второй этаж. Пройдите направо и снизьтесь до первого этажа, где найдете подъемник, который ходит между первым, третьим и пятым этажами. Доедьте до третьего этажа и подберите прут справа, идите налево и с помощью Лайзы отоприте очередную дверь, за которой будет еще один прут. После вернитесь на подъемник, который только что привез вас сюда, и поезжайте на пятый этаж. Возьмите здесь голову Кристи и двигайтесь влево до двери, где найдете еще один прут. Двигайтесь дальше влево, возьмите еще один и возвращайтесь на подъемник, чтобы ехать на первый этаж. Здесь двигайтесь направо и по лестнице поднимитесь на второй этаж, где дальше следуйте налево до подъемника, который отвезет вас на нулевой этаж. Теперь вы имеете пятнадцать из нужных шестнадцати прутов, которые вам необходимо было найти. Вы спросите: «Где же шестнадцатый прут, ведь Барт обошел уже всю электростанцию?» Помните, я говорил вам, чтобы вы запомнили местонахождение Мэгги? Каждый раз она появляется в разных местах, но вернитесь туда, где вы видели ее в этой игре, и получите последний прут — это ее соска. Бросьте последний прут в реактор, и игра закончена.

Полезные советы для прохождения

с осторожностью скачите по вещам, так как никогда не знаете, что из них может появиться. Это может быть и монета, и голова Кристи, а может быть, и, как это было в Спрингфилде, оса.

в Спрингфилде внимательно исследуйте возможные выступы, на которые, как предполагается, нельзя становиться. Это, к примеру, табличка на двери и т. д.

в Спрингфилде кинозрители выйдут из кинотеатра в два и четыре часа пополудни, что равняется четыремстам и двумстам единицам вашего времени, соответственно.

опять же в Спрингфилде имеется большое количество фиолетовых объектов, которые можно разукрасить при помощи баллончика. Подойдите к этому творчески.

чтобы легко пересечь яму с жидким цементом, на самой верхней платформе подпрыгните три раза, и она перевезет вас на противоположный берег.

в первом и третьем уровне есть по два места телепортации. В первом это двери в первом и последнем доме уровня, в третьем — билетный киоск и первая палатка. Войти в телепортационные комнаты можно при помощи ключа, раздобытого еще в первом уровне.



STAR GATE

ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА

Дорогие воины! Первый шок, который вы получите от этой игрушки, это просто шедевральная анимация главного героя. На славу постарались рисовальщики: герой, несмотря на не слишком большой рост, бегает как живой, прыгает, как живой. А как он умирает, словами просто не передать! Нет, ребята, это надо видеть своими собственными глазами!

1 игрок	Боевик	70% Рейтинг



Полное прохождение

Этот новый подарок приготовила нам та же команда, которая в свое время осчастливила нас играми «Чужой 3» и «Судья Дредд». При этом во всех трех игрушках сразу чувствуется один и тот же творческий почерк. «Звездные врата» очень точно повторяет сюжет одноименного фильма, вышедшего на экраны в конце 1994 года. Фильм, помнится, произвел на всех добротное благоприятное впечатление и спокойно подзабылся аж до нынешних времен. Сама же игра чем-то напомнила нам старый добрый «Flashback», только думать здесь, к сожалению, много не приходится. Все больше стреляем. Графика добротная, звук хороший, музыка немного нудноватая. Короче, сеговский картридж как сеговский картридж.

Немного о сюжете и предыстории: где-то в 20-х, а, может, 30-х годах нашего века любопытные археологи, которые, как известно, роются везде, где только можно, а также, при случае, и где нельзя, наконец-то дорвались до всемирно знаменитой пирамиды Хеопса или Хуфу, и давай в ней копаться. И нашли они среди прочих неисследованных диковин совсем уж непонятного предназначения штуковину: огромное кольцо из зеркального материала, стоящее на каменном постаменте. Ну, зачем нужен постамент, они, немного посовещавшись, вроде бы поняли, но вот что это за колечко и какое у него применение, как головы не ломали, ничего вразумительного придумать не смогли, несмотря на все свои обширнейшие познания и колоссальнейший опыт работы. И вот, позабытый на складе Пентагона, сей артефакт провалялся безо всякого толка аж до наших дней. И только в 1994 году ученые, наконец, добрались до него, сдули пыль, смахнули паутину и взялись как следует его изучить, используя новейшие достижения всякой науки, которая с тех пор, естественно, сделала большие успехи. После кропотливой работы стало ясно, что кольцо это есть ничто иное, как пространственно-временной канал, с помощью которого можно путешествовать по вселенной. Военные — ребята далеко не глупые и при этом еще и дальновидные, немедленно засекретили исследования и решили послать через Звездные врата отряд из семи морских пехотинцев, чтобы на

деле выяснить, что же там, на другом конце этих Звездных врат, делается. А в целях защиты, мало ли кто там обитает, умные ребята-вояки решили прихватить с собой всего-навсего атомную бомбу! С огромными трудностями пришлось столкнуться, убеждая руководство Пентагона включить в состав экспедиции одно гражданское лицо, археолога Даниэля Джексона. Но в результате долгих уговоров и проволочек молодой, неопытный, но полный энтузиазма ученый благополучно вошел в состав группы. И вот, собрались они все, погрузили на тележку бомбу, пролили скупую мужскую слезу, прощаясь с Америкой-матерью, да и шагнули в затылок друг другу сквозь кольцо. Вспоминается фильм, где в этом месте спецэффект на спецэффекте, спецэффектом погоняет, имея целью показать любимому зрителю, как красиво летят наши через неизведанное гиперпространство по тоннелю, выводящему прямо на планету Абидос на другом конце нашей вселенной. Прилетели. Ночь. Пустыня. Темно. Делать пока нечего, поэтому легли спать. А тут вдруг как налетит песчаная буря! И вот вам результат печальный — полковник Джек О'Нил в одном месте, а все его подчиненные вместе с археологом — в другом. При этом знать бы еще, где это самое другое место находится. Хорошо хоть, что бравый командир не в курсе самой главной новости этой ночки. Пока мужественные воины боролись с разгулявшейся стихией, куда-то неожиданно потерялась атомная бомба. И очень даже может быть, что ее кто-то похитил под покровом песка и темноты! Но командир, как я уже сообщала вам, пока пребывает на этот счет в полнейшем счастливом неведении, и первоочередной его задачей является экстренный поиск своих подчиненных.

Как видите, завязочка весьма недурна. Только немного смущает фамилия главного героя: сначала Эйприл О'Нил, потом — Шакил, а теперь еще и этот мужик. Что он, кстати, может-то? Если нажать кнопку «А», мужик подпрыгнет, при нажатии кнопки «В» откроет стрельбу из обреза винтовки М-16, а если рискнуть и нажать кнопку «С», то он кинет гранату, запас которых, конечно же, ограничен, но может быть пополнен в пути. Ну, чтобы в пустыне не найти гранату, такого просто не может быть по определению. Раз есть пустыня, значит, будут и гранаты! Другое дело, нужны ли они? Вам на этот раз нужны, и еще как, так что готовьте корзинку — по гранаты ходить. Если же нажать кнопку «С» во время бега (джойстик вперед или назад), то доблестный герой помчится в два раза быстрее. Что несказанно радует, потому что обычный бег нашего героя настолько скучен и ленив, что вызывает зевоту, а также законное недоумение, как же он умудрился сдавать армейские нормативы в десанте, мы же все смотрели «Солдат Джейн» и знаем, как это трудно. Так что рекомендую ускорять полковника по полной программе, он форму восстановит, может быть, а вам играть поинтереснее станет. Тем более, что каждый ребенок знает — тише едешь, дальше будешь от того места, куда едешь. Вообще-то, как вы уже, наверное, заметили, кнопки выбраны далеко не самым оптимальным образом, и вначале вам будет нелегко уворачиваться от ударов и выстрелов врагов. Опыт придет со временем, и, возможно, вы обнаружите у героя еще какие-нибудь возможности, прошедшие мимо нашего скромного опыта. Но то, что предварительно зажатой кнопкой стрельбы можно блокировать передвижение героя, что, разумеется, сильно упрощает процесс прицеливания в сидячем и висячем положениях, мы и сами знаем. О чем радостно сообщаем вам.

Еще вы можете этак невзначай набрести на зеленый ящичек с египетским иероглифом, так он вам пополнит жизненную энергию примерно на треть. А если повезло и вы напоролись на кварцевый шарик, то получите в подарок целую попытку, то есть жизнь. Чтобы избавиться от возможного перегрева оружия в особо жарком бою, чреватого заклиниванием этого самого оружия и, как следствие, неприятностями со здоровьем вплоть до летального исхода, поищите такой же, как и в игре «Чужой 3», охладитель, их тоже в нашу инопланетную пустыню когда-то завозили, с тех пор они здесь и валяются никому не нужные. А мы — люди хозяйственные, нам такая дефицитная штучка только так пригодится. И не только она. В этой пустыне на каждом шагу разбросаны секретные новшества военной техники. Поищите, и найдете и насадки для увеличения скорострельности и диапазона попадания, и патроны. В режиме паузы вам кратко объяснят, что именно требуется от героя в данный момент, покажут количество оставшихся жизней и продолжений, число собранных глиняных дощечек с иероглифами и контейнеров с плутонием, от них зависит, увидите вы конечную заставку или черный экран. Нижняя строка экрана первое время будет пустовать, в дальнейшем обрастая узорами — символами древнеегипетской письменности. Эти закорючки образуют





постепенно пароль, набрав который в начале игры, вы сможете продолжить ее с момента образования данного узора.

Деление на этапы или на уровни, если хотите, отсутствует. Вместо этого вас ждет последовательное выполнение неких миссий, с коими я и намерена вас сейчас ознакомить.

Итак, вылезаете вы с утра пораньше из развалин, где пережидали страшную ночную песчаную бурю. И сразу же оказываетесь в довольно пикантной ситуации. Бомбы нет, подчиненных нет, сведений о том, где все это может находиться, тоже нет. А от забора до самого горизонта — раскаленный песок. Делать вам нечего, кругом пустыня как пустыня, ну ничего характерно инопланетного, так что придется двинуться в путь, чтобы не погибнуть от голода, жажды и несказанной скуки. Изредка встречающихся шестиногих кработараканов и чешуйчатых щукомуравьедов отстреливайте издалека, при этом постарайтесь не расходовать на них драгоценных гранат, не стоят они этого. Вскоре вас ожидает приятная встреча друзей после долгой разлуки, гражданский человек Даниэль не только уцелел в экстремальной ситуации, но и уже наладил контакт с местным населением, переселенным сюда, как выяснилось, прямо из древнего Египта. Даниэль, дело ясное, тоже рад вас видеть, при этом он посылает вас на поиски снаряжения, посеянного остальными членами команды, в близлежащие пещеры. С трудом протиснувшись во вторую попавшуюся пещеру, вы в темноте сослепу налетаете на старейшину туземцев, тоже, видно, недавно встречавшемуся с общительным археологом. Мудрый дед говорит, что остальные члены отряда, солдаты, были атакованы местным сверхъестественным правителем Ра, коварно завладевшим атомной бомбой. Ну, вы быстренько собираете по пещерам пяток ящиков с боеприпасами, хотя их там на самом деле несколько больше. И отправляетесь на восток, в город Наваду, через который несколько ранее прошли отступающие под натиском Ра солдаты. В городе аборигены — египтяне ни с того ни с сего объявляют вас великим воином и просят найти четырех старейшин, потерявшихся после битвы с охраной пирамиды, оказывается, фараон Ра не любит не только морских пехотинцев, но и местных жителей. Вот такая он зараза! Мало того, что никого не любит, так еще и кучу проблем создает окружающим. Делать ему, как видно, больше нечего, так он поработил свой народ и заставил его вкалывать в рудниках, в поте лица своего добывая кварц для машины, делающей его, Ра, вечно молодым. Но, видно, машина не в состоянии обеспечить юношеское состояние для всех органов и систем его фараонского организма и, возможно, все его, фараонские, пакости можно свести к неврозу на почве сексуальной неудовлетворенности, но не будем играть в доктора Фрейда, потому что, как не крути, а разбираться с этим египетским Муссолини вам придется, так что не стоит погружаться в его фараонью психологию слишком глубоко, дабы не начать мучиться совестью, когда придет время, а оно обязательно придет, мочить гада, где обнаружите. Хоть в сортире, как наш новый президент.

Последний из найденных вами старейшин откроет восточные ворота Нагады, и вы вновь попадете в пустыню, где вездесущий Даниэль сообщит вам о том, что шестеро наших солдат прячутся по пещерам и гротам, а один из них, Ковальский, убит. Ну и врет он все, потому что на Ковальского вы вскоре наткнетесь, причем окажется, что он только ранен. Что даже не помешает ему сообщить вам, что туземный мальчик Скаара может знать, где бомба, но они вместе с Даниэлем опять куда-то потерялись. Откуда все это знает Ковальский — покрыто мраком неизвестности. Из пустыни вы попадаете, собирая, как наседка цыплят, своих подчиненных, в руины, где вас дожидается последний из солдат, прибывших через Звездные врата с Земли, а вместе с ним, как это вы сразу не догадались, вездесущий Даниэль. Он отправляет вас обратно в Нагаду, наказав вам всенепременно найти великого фараонского воина Анубиса, намеревающегося убить девушку по имени Шаури, предводительницу восстания против Ра. Анубиса вы побьете легко и просто, находясь в углу комнаты и кидая гранаты точно в его голову, а если силы на исходе, загляните в дверь комнаты, она там тоже не для украшения поставлена, знаете ли. Удара с двадцатого он загнется и убежит собирать мозги, которыми он в первый и, надеюсь, последний раз был вынужден пораскинуть, но это, тем не менее, явно не последняя ваша встреча. Спасенная девушка убедит «великого воина» принять помощь от малолетнего профессионала Скаары, который потайным ходом приведет вас к секретной каморке в Нагаде. Вообще-то этот юный Сусанин доведет вас лишь до развилки, шепнув на прощанье что-то типа «все дороги ведут в Наваду». И действительно, пройди вояка через левую дверь, и он уже у цели, а энергичный археолог ждет не дождется обрадовать вас очередной пустяковой просьбой, на этот раз по радио. Если же вас вместе с полковником угораздит выбрать правую дверь, вы окажетесь в пресловутых кварцевых шахтах, где помимо кучи призов и пары жизней находится другая дверь все в ту же каморку, но при этом каждый неаккуратный прыжок, увы, карается падением в бездонную пропасть. Отсюда следует вывод: пещеры не для

новичков, не уверен в своих силах — не обгоняй, а иди, как тебе советуют бывалые люди, налево. Сходить налево, оно при таких, знаете ли, предлагаемых обстоятельствах ничего сексуального, как ни прискорбно, за собой не влечет, а здоровее оказаться — вполне возможно.

Прогуляйтесь по городу, и набредете на переодетую в мужика, причем исключительно в целях конспирации, Шаури, которая покажет вам путь в пустыню, оккупированную войсками Ра, а мальчик Скаара встретит вас у грота, где содержится Даниэль, который за ваше отсутствие по делам успел как всегда развить слишком бурную деятельность, на чем и попался. Теперь археолога охраняют Небесные Стражи, но если вы умеете держать в руках пулемет, то они не отнимут у вас много времени и сил. Освобожденный Даниэль на свежую голову отправляется по каким-то своим загадочным делам, а мальчик Скаара попросит вас пробраться в Нагаду, чтобы уничтожить шестерых предателей восстания, и вновь загадочно укажет на два тоннеля, на этот раз в шахты ведет правый. Так что хоть вас уже и загоняли постоянными вылазками в Нагаду, да и маленький подпольщик мог бы обращаться с вами повежливее, в конце-концов, вам-то что за дело до их инопланетных разборок, а тут «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что», да еще загадки на каждом шагу, будто вы не полковник, а гуманитарий необстрелянный. Но деваться вам, тем не менее, некуда, бомбу у вас сперли, мягко говоря, а за нее, родимую, отчитываться ой как придется. Написано в бумажке: «бомба атомная, одна штука», так уж не отвертишься. Придется вам выполнять все их просьбы.

Шпионы Ра охраняются целой крылатой армией Небесных стражей и гигантских ос, так что придется вас научиться кидать гранаты прицельно (гады все броневые и вашу винтовку несильно уважают). В отведенной вам части города ошиваются семь недостойных жизни предателей, но заслужить благодарность повстанцев можно, уничтожив уже шестерых. Вместе с очередным «спасибо» вы получаете снадобье для вконец ослабевшего, но все еще нужного археолога, плюс долгожданную весть об исцелении старого знакомого Анубиса, который не нашел ничего лучшего, чем опять пристать к симпатичной предводительнице повстанцев. Очевидно, мучается от неразделенной любви, которую не в состоянии высказать нормальным древнеегипетским языком, вот и парится как последний шестиклассник, который от прилива нежных чувств лупит барышню портфелем по голове, только портфель ему достался слишком тяжелый, так что жизнь и здоровье его избранницы находятся в реальной опасности. Так что придется вам еще разок навалять этому незадачливому кавалеру, чтобы не мешал полноценной повстанческой деятельности. Отыскать «воскресенца» несложно, надо лишь отыскать переключатели, отпирающие три двери в катакомбах, да расстрелять их прицельным залпом из винтовки. Гранат на этот раз понадобится тоже немало, так что не ленитесь заглянуть в попадающиеся двери, тем более, что там вам приготовлены заботливыми программистами и новая жизнь, и новая же порция табличек. Вступать в прямой контакт с озверевшим от неразделенной страсти Анубисом, который злобно кидается самонаводящимися ракетами, явно не стоит, да и лишнее это. Достаточно задержаться в дверном проеме его убежища, и бросать оттуда гранаты, достать вас при этом сложно, но можно, так что не зевайте — лучевая атака дело не шуточное. Очистив помещение от нехорошего прихвостня узурпатора, вы сможете вновь повидаться с Шаури. На этот раз вас отправят на поиски вооружения для спешно сформированной объединенными усилиями земных и местных активистов Армии Освобождения.

Оружейная мастерская Ра охраняется Небесными Стражами и скорострельными пушками, которые можно запросто расстреливать, если успеть вовремя присесть. Полазив хорошенько по стенам и потолку обширного помещения, вы должны по очереди найти и обезвредить все переключатели силовых полей, закрывающих доступ к футлярам с «лазерными копьями». Поглядеть на эти диковины в действии вы сможете, в который раз пробежав по пустыне и вооружив встреченных египтян украденным оружием. Вездесущий нагаданский паренек даст вам дальнейшие указания по срочному поиску своих и, после бурной и торжественной встречи, старейшины угнетенного народа. Повидавшись со стариканом, вы наконец-то попадете в пирамиду, дворец Бога Солнца.



Свою власть на Абидосе тиран поддерживает, применяя сверхчеловеческие инопланетные силы, похоже оккультного происхождения, и достижения науки и техники. Разгулялся, синкретист необразованный! Ну, что вам предложить, кроме как доказать на практике, что все это полная туфта перед мастерством полковников десантных войск, перед которым заслужен-

21 Зак. 370



но бледнеет любая магия. Уничтожайте всякую дрянь, попадающуюся по пути, и помните, что все это злобные выдумки глупых бабушек, авось, и психологический фактор поможет в решительной битве с компьютерными терминалами Пирамиды, которые очень досаждают нагаданцам, контролируя доступ к глайдеру Ра, то есть огромной летающей машине, атакующей нестройные ряды бунтовщиков. Жаль, что у вас нет времени подтянуть соратников по борьбе, по боевой и политической части, все приходится бегать по особо важным заданиям. А они при этом, похоже, остаются полными дилетантами в военном деле, стремящимися выиграть за счет ваших навыков. Так что придется вам попотеть в очередной раз на благо общего дела. Точнее, вся проблема заключена в одной-единственной консоли-коммутаторе, но весь этот металлолом выглядит совершенно одинаково, и на поиски нужного терминала уйдет немало времени и энергии. В ожидании радостного вопля по рации, сообщающего, что ваша новая миссия завершена, крушите и взрывайте все, что попадается под руку, да и дело с концом. По ту сторону весьма внушительной двери, расположенной по соседству с раскуроченным вами компьютером, вы в который уже раз неожиданно встретитесь с выскочкой-археологом, который в юности, видать, насмотрелся фильмов про Индиану Джонс, а теперь, видите ли, самолично пытался выполнить вашу работу по разгрому вражеской техники вместо того, чтобы мирно рыться в пыли веков и радостно разгребать доисторические помойки. Придется все-таки провести с ним небольшую, но максимально доступную политинформацию на тему неоспоримой пользы посильного разделения труда, в результате которого все имеют увеличение шансов выживания в экстремальных условиях, вы убеждаете его отправиться налаживать контакты с местными революционерами, что, несомненно, более к лицу археологу, нежели ратные подвиги, да еще столь непрофессионально выполненные, что того и гляди, останешься без единого археолога. И что, спрашивается, тогда делать, если он — единственное гражданское лицо в отряде, которое, соответственно, в состоянии вести разговор на нормальном местном языке, не сбиваясь на армейский! Нет, археолог, как особо редкий и полезный экземпляр, отправляется к революционерам, а вы — в путешествие по обшивке глайдера. На этот раз целью вашего неустанного поиска являются шесть предохранителей, ответственных за шлюзы сооружения. Выглядят они как цилиндрические стекляшки, висящие под потолком по обе стороны каждой палубы летающей крепости. Как вы уже наверняка догадались, этих целей тоже имеется несколько больше требуемого количества, но исправить это недоразумение не проблема, не так ли? После такого маршброска и выполнения столь титанического труда, казалось бы, самое время получить полное улучшение обстановки, а еще лучше — молниеносный хэппи-энд. Но на этой иной планете просто все не как у людей! Стоит вам, «великому воину», покинуть лишенный защиты корабль, как на вас набросится убитый горем археолог, который со страстью юного Ромео, потерявшего свою Джульетту, промочит насквозь ваш бронежилет, повествуя о гибели прекрасной Шаури от руки столь непредвиденно воскресшего Анубиса. И всего-то надо сделать, чтобы барышня очухалась, так это уничтожить самого Ра! То есть опять лезть в пирамиду, и опять вам, и при этом даже не позавтракав! Но кому есть дело до желудков главных героев, все личное время которых уходит на нечеловеческие усилия при совершении всяких разных мыслимых и немыслимых подвигов? Уж им-то некогда заглядываться на смазливые личики аборигенок, что становится вдвойне обидно, когда наступает время перекусить. Ну, хоть плачь, а некому приготовить нам, героям легендарным, ни горячего ужина, ни завтрака, как положено, сухим пайком! Ладно, прорвемся, злее будем! Ну, где тут враг? Злой и голодный полковник выходит на тропу войны! Опять пирамида, опять уйма летучих гадов и выключателей, один из которых врубает лифт, который доставит вас прямо к порядком надоевшему Анубису. Бей гада, не слезая с лифта, так этот прихвостень технократии не сможет отнять у вас ни капли энергии. Конечно, придется попрактиковаться в кидании гранат «с навеса», с движущейся платформы, но раз я это смогла, значит, вы и подавно сможете! Окончательно разобравшись с фаворитом правителя этой внеземной цивилизации, если эту провинцию можно назвать столь гордым словосочетанием, вы

проходите через первую попавшуюся дверь телепортатора и... хитрая пространственно-временная дыра уносит вас на десять минут в прошлое, где, естественно, все ваши враги живы и здоровы, а прекрасная Шаури мертва, как рыба, простите, об лед. А все потому, что в тронный зал самозванца-самодержца ведет только правый верхний портал, остальные же существуют в природе исключительно для отвода глаз и непрошеных, вроде вас, гостей. Так что придется вам бодренько повторить свои недавние подвиги, если вы не забыли, как это делается. Повторенье, как всем известно, мать ученья. А вот продолжение данной поговорки мало кто помнит, а гласит оно всего лишь: «И прибежище для лентяев». Вот так-то! После чего, пока ваш настоящий полковник выслушивает напутственные пожелания удачи от всех бойцов сопротивления, тусовавшихся в пирамиде, которые теперь в спешном порядке эвакуируются, дабы не пострадать при вашем поединке с самим Богом Солнца, а Даниэль демонстрирует свои несколько неожиданные для гуманитария таланты доброго доктора-реаниматолога, настоятельно рекомендую добежать до кухни и прихватить какой-нибудь сухой паек, потому что последний и решительный бой обещает быть очень долгим.

На счет главного босса игры не обольщайтесь, атакует однообразно, но защищен практически непробиваемо, так что если ваш полковник имеет все шансы загнуться от руки сего якобы бестелесного бандита, то сами вы имеете не меньше шансов помереть со скуки, потому как количество жизненной энергии инопланетного выродка способно растянуть процесс его уничтожения до бесконечности, при этом ваш полковник постепенно теряет все шансы на победу в честном бою. И не спасет его, бедолагу, никакая кладовочка, что справа от тронного зала! Странно, что здешний владыка сам не додумался сюда заглянуть, видно все-таки дает о себе знать тщательно скрываемый возраст, склероз, он и на Абидосе склероз. Так что не изобретайте велосипедов, а применяйте славненько усвоенную на незабвенном Анубисе тактику, при которой вам надо просто найти «мертвую» зону, которая на самом деле все-таки не совсем «мертвая», но об этом дальше. По поводу расположения этого самого места возможны небольшие разногласия: можно повиснуть сбоку от центрального ряда платформ на поручне, специально для этой цели выращенном на потолке предусмотрительными строителями Пирамид, и оттуда методично закидывать гранатами многострадальную голову пляшущего внизу Ра, причем, имейте в виду, что голова у него очень крепкая, так что боеприпасов жалеть не приходится, а для тех, кто привык иметь более твердую почву под ногами, стоит окопаться на левой верхней платформе, что не принципиально, так как вырвать победу можно из любого из этих положений. К сожалению, самонаводящиеся снаряды все равно время от времени прорывают вашу круговую оборону, создаваемую вашей верной М-16, особенно, если от долгой стрельбы ее все-таки начнет заедать, но, судя по всему, менее энергоемкого способа разобраться с нехорошим и неприятным фараоном не существует. Для того, чтобы с вашего противника слетели остатки одеяния, обнажив полупрозрачную фигуру мумии, от вас требуется примерно пару десятков раз засандалить ему по башке гранатами, после чего до монстра доходит, что этак можно действительно лишиться и жизни, и престола, и он резко меняет тактику. Лучевая атака сменяется на разматывающийся бинт, поэтому для удобства дальнейшей разборки рекомендуем спрыгнуть на пол зала и методом проб и ошибок постараться найти место, находящееся на расстоянии полета гранаты от центра зала. Хлыст туда не долетает, со снарядами можно разобраться издалека, а в мумифицированного врага засадить еще десяток гранат и вовсе пустяк. Терзаемое жестокой головной болью, это чучело наконец-то преклоняет колени перед «великим воином» и мотает головой, явно раскаиваясь во всех своих бесчисленных прегрешениях.

Вот и настала пора выяснить, хватит ли собранных вами контейнеров для сбора атомной бомбы, и сумеет ли Даниэль по вашим глиняным табличкам восстановить формулу запуска Звездных врат в обратном направлении, то есть домой, как вы понимаете, на старушку-Землю. И только попробуйте пропустить хоть один значок радиоактивности на разбросанных по многочисленным нагаданским тупичкам и тайниках пирамиды контейнерах, вы сразу поймете всю тщетность ваших усилий после внезапного возвращения сбежавшего на своем корабле Ра, который явится очень обиженный и злой, одержимый жаждой мести, да еще и не один, а с целой бандой наемни-



ков. И даже атомная вспышка, уничтожающая спасательное средство инопланетного владыки, не сможет согреть ваше сердце, если не хватит археологу имеющихся в наличии кусочков инструкции древних конструкторов. Но не печальтесь раньше времени, грустные мысли о несчастных, долго и тоскливо мечущихся по запутанным лабиринтам в лихорадочных поисках бонусов, не могли оставить нас безучастными, поэтому мы не станем скрывать важную информацию, то есть пароль последней миссии (KILL RA) с полной (6/6) экипировкой главного героя! Осталось только найти табличку, спрыгнув вправо с лифта, ведущего к Анубису, в комнате с четырьмя дверями собрать внизу последний контейнер и победить Ра. После этого вы имеете полное основание порадоваться вместе с персонажами фильма удачному завершению приключений...

Пароль

Два иероглифа в виде овала с двумя ножками, изображение скарабея (это такой жук), знак ворот, похожий на арку, еще один овал с ножками, пустое место, еще одна арка. Не так уж и сложно, не правда ли?

Не советуем с самого начала выбирать уровень HARD, пройти игру вот так, с ходу, конечно сложно, но можно, но придется постоянно подбирать пароли, так как продолжения в этом режиме не предусмотрены.

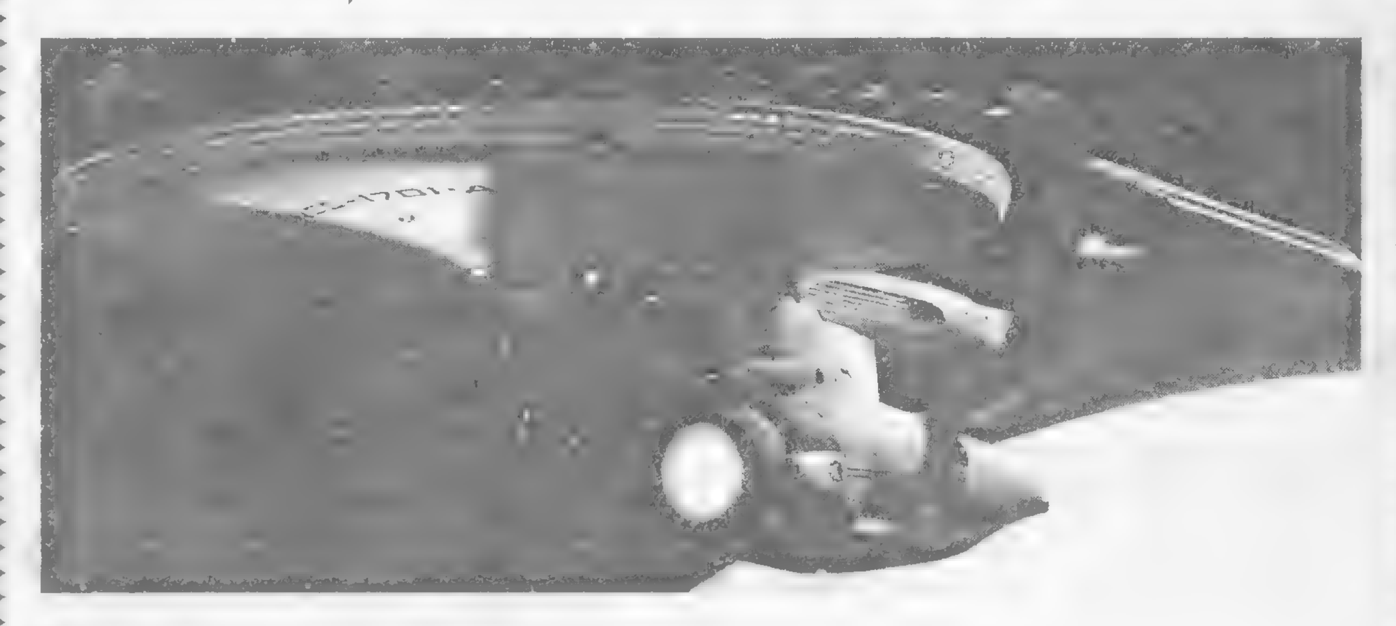


STAR TREK: THE NEXT GENERATION

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ

Star Trek на Sega представляет собой смесь космической стратегии (или скорее тактики) и action. Вы управляете знаменитым звездолетом U.S.S. Enterprise (в реальности такое название носит один из самых больших атомных авианосцев США, а до него так называлось почти полтора десятка самых различных морских судов Англии и Америки – еще бы, название можно перевести как «предприимчивость» или «смелость»). Вы вольны бороздить просторы космоса в любом выбранном вами направлении, к вашим услугам 3 космических станции, 8 звездных скоплений, 59 звезд, 438 планет (о большой части планет мы даем краткую информацию).

1 игрок	Стратегия	70% Рейтинг



Предыстория

Star Trek – «Звездный путь» – один из самых старых фантастических сериалов в истории кино, телевидения, литературы и игровой индустрии. Судите сами – первый телевизионный сериал вышел аж в 60-х годах. С тех пор появилось около десяти полнометражных фильмов, три сериала продолжения, куча книг (часть из которых уже переведена на русский), ну и, конечно же, не обошлось и без компьютерных и видеоигр.

Разумеется, во Вселенной «Звездного Пути» мы далеко не одиноки. Часть наших соседей по Галактике весьма дружелюбно настроена по отношению к созданной человечеством Федерации, а часть являются ее завзятыми врагами. При столкновении с врагами в глубинах космоса вам надлежит вступать в ожесточенный бой.

Но действие игры разворачивается не только в космической пустоте, но и на поверхности планет – в этом случае игра превращается в типичный **action**, где вам придется много бегать и стрелять.

Управление

(в космосе и на поверхности планет)

Находясь на корабле, вы выбираете пункты меню при помощи крестовины джойстика, выбрав то, что нужно, нажимаете **A** и углубляетесь в подменю, при помощи клавиши **B** вы можете выбраться из меню.

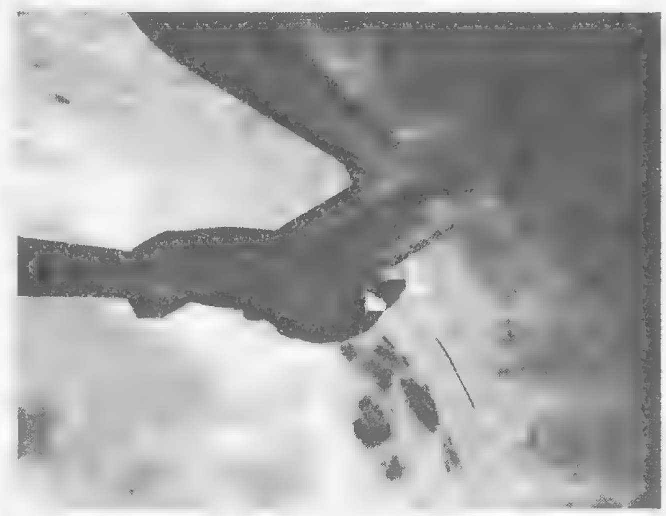
Клавиша **C** отвечает за выбор скорости звездолета.

Теперь рассмотрим основные пункты меню.

CONN – навигационная панель. Здесь вы выбираете, куда именно вам лететь.

SENSORS – сенсоры. Они позволят вам получить информацию о планетах, мимо которых вы пролетаете.

ENGENEERING – здесь вы сможете почерпнуть информацию о техническом состоянии корабля, обо всех его главных отсеках. Если есть неисправности, вы можете приступить к ремонту.



Особое внимание следует уделять всему, что связано с защитой и оружием корабля, а также с двигателями и навигационным оборудованием.
COMPUTER – заглянув сюда, вы сможете получить исчерпывающую информацию о мире «Звездного пути». Если у вас проблемы с английским, не расстраивайтесь – большая часть этой информации приведена в нашем описании на русском языке.
TACTICAL – управление звездолетом в бою. Управлять звездолетом достаточно просто – при помощи крестовины джойстика вы маневрируете, стараясь не попасть под огонь вражеских фотонных торпед, при этом не забывая выпускать свои собственные торпеды из носовых или хвостовых торпедных установок (огонь торпедами ведется при помощи клавиши **C**).
Помимо торпед (очень мощное оружие, но вот точность наведения в большинстве случаев оставляет желать лучшего), в вашем распоряжении есть еще и фазеры – чуть менее мощное, но зато куда более точное оружие.
Во время боя внимательно следите за состоянием защитных полей, и если чувствуете, что вскоре защита «накроется», постарайтесь выйти из боя, улизнув от противника.
Запас фотонных торпед можно пополнить на космических станциях, там же можно провести и капитальный ремонт пострадавшего в бою звездолета.
В игре вас ожидает значительное число (около десятка) миссий, действие которых разворачивается на поверхности планет.
Такие миссии начинаются в транспортном отсеке звездолета, в котором вы выбираете членов команды, которым и предстоит спуститься на поверхность планеты. Вообще вы можете выбрать сразу четверых членов команды, но реально управлять вы сможете только одним (остальные будут просто следовать за тем, кем вы управляете и, по мере своего скудного искусственного интеллекта, оказывать ему посильную помощь).
Выбрать членов команды вы сможете при помощи клавиши **A**, нажав на **C**, вы приступаете к выбору следующего избранника.
На поверхности планеты, при помощи клавиши **C**, вы выбираете предметы, а при помощи клавиши **A** используете их. Если у вас возникла необходимость разделить команду, клавишей **C** выберите следующего героя и отведите его в сторону от того, кем вы управляли ранее.
Из полезных вещей, которые берут с собой члены экипажа звездолета, самой полезной вещью является фазер – штатное оружие астронавтов. Наименее полезной является трикодер – с его помощью вы сможете определять названия всех встречных предметов.
Если по ходу дела (вернее, в ходе выполнения миссии) возникла безвыходная ситуация, когда вашим героям грозит неминуемая гибель, вы можете воспользоваться возможностью телепортироваться («транспортироваться» на сленге «Звездного пути») обратно на корабль – для этого вам придется нажать одновременно клавиши **A**, **B** и **C**.
В игре вас ждет довольно много диалогов, но на развитие сюжета они в подавляющем большинстве случаев никакого влияния не оказывают.

Полное прохождение

Ромулане – один из главных противников Федерации заявили, что в нейтральной зоне пропала их исследовательская команда. На логичное предложение федералов поискать пропавших своими собственными силами ромулане ответили отказом и выразили горячее желание искать своих соотечественников в пространстве Федерации.
Разумеется, им ответили вежливым отказом, а на всякий случай в район предполагаемых поисков отправили «Энтерпрайз». Почти через месяц корабль получил сообщение с шестой планеты системы Кодис Ню от доктора археологии Т'Ларис о том, что рядом с планетой ею замечен корабль-разведчик ромулан. Выйти на связь с доктором после этого сообщения не удалось.
Высланная на поверхность планеты группа обнаружила, что Т'Ларис заблаговременно поставила защитное поле, а ромулане, отпустив с орбиты свой корабль-разведчик, осадили отважного археолога.
Скоротечная схватка закончилась победой федералов. Подняться на борт «Энтерпрайза» Т'Ларис отказалась, предположив, что если ромулане осмелились на нападение на поверхности планеты, принадлежащей Федерации, то значит их интересуют древние руины, которые она, собственно говоря, и исследует.
Внезапно ваш корабль был обстрелян звездолетом ромулан – судя по всему, тем самым кораблем-разведчиком. Капитан этого корабля утверждает, что его корабль ранее подвергся нападению ... «Энтерпрайза».
Во время спасательной миссии на поверхности старайтесь обойтись одним спасателем. Идите налево только после подготовки к бою. Со встречными ромуланскими кораблями старайтесь разойтись миром.
Вернуться к мирному патрулированию «Энтерпрайзу», увы, не суждено. Нужно лететь на четвертую планету Альфы Ориона – там началась эпидемия диаогоранской лихорадки, и без квалифи-

цированной врачебной помощи со стороны Федерации вся планета может просто вымереть. Кроме того, на границах нейтральной зоны заметно активизировались ромулане.
На ближних подступах к планете навигаторы корабля обнаружили искажение пространства, вызванное работой скачковых двигателей неизвестного корабля.
Вернувшийся герой не успел отчитаться, как пробужденные компьютером пришельцы стали искать контакта для изъявления благодарности. Выясняется, что эунасиане десять тысяч лет летели из глубин космоса, чтобы принять участие в Испытании. Основной проблемой для эунасиан стало выживание, и ответственность легла на представителей Федерации, то есть Пикара и его товарищей. На борт Энтерпрайза прислали подарок: ПИВА, предназначенный для обнаружения ДИПа, мощнейшего орудия во вселенной. В незапамятные времена эунасиане поняли, что это такое. Тогда их герой успешно прошел испытания на обладание ДИПом и доказал, что система контроля не должна оказаться в чужих руках. Пикар получил приказ отправиться в очередную спасательную экспедицию. На одной из лун третьей планеты Гаммы Ориона бесследно исчезают шахтеры. В нейтральную зону с ромуланской стороны начали вторгаться неизвестные звездолеты, причем заинтересованные этими событиями клингоны наблюдали схватку одного из неопознанных кораблей с крейсером самих ромулан. Однако эти события не коснулись границ Федерации, и ничто не отвлекло Энтерпрайз от выполнения возложенной миссии. В обезлюдевшие шахты спустился исследовательский отряд. Оказалось, что на планетке, которая в каталогах числилась как безжизненная, обитают существа, напоминающие кротов. Они похищали колонистов, создавая тем самым долгосрочный запас продовольствия. По счастью, шахтеры были найдены в коконах, разбросанных по подземному лабиринту. Медленный ритм жизни не позволил аборигенам успеть съесть колонистов. Благодарности шахтеров не было предела. Во время прощания пришло сообщение от Т'Ларис. До доктора дошли слухи о ДИПе и прочих находках. Чтобы столь важный разговор не был перехвачен, Пикар решил лично встретиться с Т'Ларис. Ее интерес к происходящему был вызван последними археологическими находками. Оказывается, еще до того, как на Земле появились люди, скоплением планет в квадрате Гамма правила демократическая организация Сенаториус. Когда наступил упадок, военные древней цивилизации стали активно использовать Дерандомайзер Интегрированного Поля (тот самый ДИП), в результате чего жизнь на многих планетах была абсолютно уничтожена, а некоторые светила исчезли с небосвода. По сути, ДИП представлял собой средство разрушения защитных полей, но размеры его превосходили размеры некоторых планет. Пикар, узнав обо всем этом, отдал подарок эунасиан Т'Ларис, а сам понял, что пора присупать к Испытанию.
Или до, или сразу после повторного визита Энтерпрайза на Кодис-Ню вы встретите корабль расы ференджи, космических торговцев. Дэймон (это, похоже, титул) Терплак расскажет, где искать Дэймона Радны, известного знатока ромуланских кодов. Адмирал Хиллоко, командующий станцией 202 близ пятой планеты Зеты Кодиса, поможет найти ференджи на шумном базаре. С инопланетянкой, сидящей справа от зала телепортации должен поговорить сам Пикар или Трой. Остальным недоверчивое существо ничего не скажет. В обмен на координаты планеты шахтеров поставщик горнодобывающего оборудования Радны пошлет вам таблицу кодов.



Тем временем битва началась. Космолет Накатоми атакован и в отчаянном призыве капитана последнее слово «абордаж». По прибытии в сектор Титрис-Йота-четыре на связь выходят захватчики, еще одна неизвестная до сих пор раса. Империя Чодак вторглась в пространство Федерации и захватила в заложники экипаж мирного судна. Никакие угрозы не действуют, межпланетные террористы прекрасно осведомлены о моральных проблемах противника. Пикару удается выяснить мотивы имперцев, и они тут же исчезают в пространстве. А инженер-связист перехватывает шифровку, из которой становится ясно, что ромулане носятся по космосу вовсе не в поисках захваченных Чодаком кораблей. Так определяются три участника предстоящих Испытаний.

От того, как вы проведете переговоры, зависит ход игры. В диалоге с имперцем выберите первый вариант ответа. Потом, если он начнет фразу с «На» – дважды второй вариант, а если с «Laws» – четырежды. Далее первый, любой, второй и дважды первый. Теперь можно высылать группу захвата. Лучше взять в нее Войфа и Дейту, лучших стрелков. Бой предстоит нешуточный, но на дальнейшей игре он никак не скажется. Левая из четырех кнопок в первом инженерном зале снимет энергетический щит в левом нижнем углу второго зала. Поскольку почти все двери заблокированы, пользуйтесь вентиляционными шахтами, разбивая на них решетки. В третьем зале вам понадобятся двое для поочередного продвижения по коридорам склада со своевременным изменением направления обстрела сторожевых пушек. В конце находятся две кнопки. Каждая отключает один из щитов на пешеходном мостике второго зала, но активизирует другой. По ту сторону моста идите направо. Щит перед очередной решеткой отключите второй слева кнопкой в первом зале. Истребив террористов в жилых помещениях, пройдите через шахту левой верхней комнаты, нажав предварительно правую кнопку в кают-компании снизу. Еще один зал, последняя шахта – и вы в рубке космолета с четырьмя террористами. Цель – решетка в правом конце зала.

Т'Ларис тем временем досконально изучила предоставленное вами устройство. А лейтенант Ворф доложил, что в кластере Веренитор им обнаружена подпространственная аномалия. Это место уже окружено ромуланскими крейсерами и боевыми кораблями империи Чодак. Вы с трудом избегаете неравного боя. Зато у вас есть ПИВА (прибор искусственных временных аномалий). При его помощи можно в обход всех законов физики добраться до установленного маяка. Данный прибор настроен на сигналы ДИПа. Активизирует ПИВА смесь равариума и пеллентиума. Вовремя восполните запас горючего. Во второй раз Энтерпрайз не встретит непреодолимых препятствий на пути к цели. Конечно же, остальные соискатели тоже нашли способ попасть на Испытание. Оказывается, прозрев после катастрофы, эунасиане послали ДИП на сто веков вперед, надеясь, что в этом времени найдется цивилизация в равной степени наделенная силой, мудростью и милосердием. Именно тот, кто пройдет испытания, станет новым правителем вселенной. Вы узнаете об этом от среброликого посланника Сенаториус, и Испытание начинается.

Сначала соискатели должны показать свою силу. На спутнике Беты – 3 пройдут поиски соответствующего символа.

Уже на подлете к месту испытания вас атакуют восемь кораблей-дроидов. Они, правда, атакуют по два, но намного легче от этого не становится. Чтобы избежать столкновения, торпедами, старайтесь двигаться параллельно их курсу.

На поверхность высаживайте всех четверых. Одну пару за первой решеткой отправьте вдоль левой стены, пусть доберется до угла с рычагом на верхней стене и нажмет его. Другая пара пусть идет вдоль правой стены, а в конце пути разобьет две полости в стене и извлечет из них кристаллы. Другие полости разбивать не стоит. В них сидят роботы охраны. Теперь отзовите всех на Энтерпрайз, замените пострадавших бойцов новыми и обязательно включите в группу Ворфа и Дэйту. Только они способны, доведя группу до моста через реку лавы, активизировать его после установки кристаллов на место. Пошлите по бойцу в каждую дверь, кроме левой. Средний проход ведет к рукоятке, остальные к переправам. Удерживайте рукоятку, пока ушедший направо персонаж не пройдет образовавшийся мост. Там он найдет еще одну рукоятку. Теперь вы можете провести оставшегося героя через центральную дверь и ворота крепости. Рычагом активизируйте третий мост. Последний переключатель, и в крепости откроется шкатулка с символом силы.

Следующий тест пройдет в системе Гаммы Веренитора, на луне 6Е. Это проверка на милосердие, и опытным спасателям не составит труда помочь аборигену, попавшему в беду на своей зеленой планете.

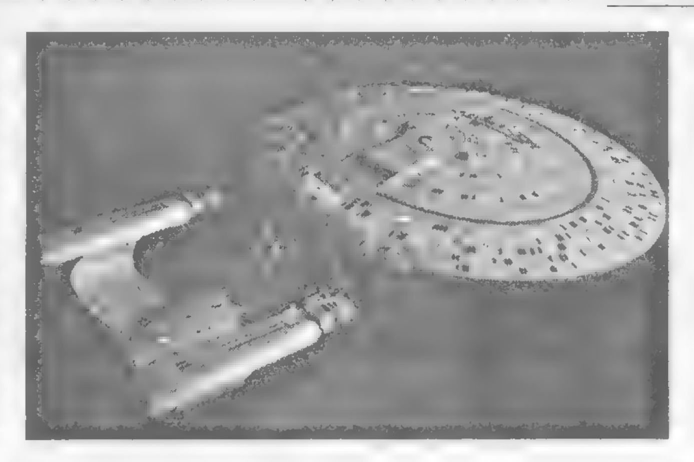
Высылайте троих. Один пусть дойдет до реки, найдет передвижную переправу и аккуратно перебежит по ней на тот берег, чтобы добыть амулеты, необходимые для проникновения внутрь каменного периметра справа. Первый амулет даст друг пропавшего туземца, второй вы сами возьмете в его хижине. Внутри вы зайдете в тупик, но слева есть проход в джунглях, по которому придется пробираться на ощупь. Синхронным нажатием двух кнопок вызовите мост, и абориген спасен.

Тест мудрости произойдет на «пятерке» Дельты Веренитора.

Пошлите четверых и, по возможности, ведите их цепочкой. Вам предстоят следующие испытания.

Одновременно нажмите четыре кнопки и зайдите за ромбовидный камень.

В зале с телепортационным полом идите по прямой до третьего ряда плит, отличающихся по цвету, после чего – по отрезкам между парами таких плит. Влево, два вверх, три вправо, вверх, два влево, вверх до выхода.



Мост над пропастью, который можно создавать только по кускам. В то время, как остальные члены группы пойдут к кнопке, фиксирующей мост, оставьте одного нажимать 3, 4, 2, 1, 2, 3, если считать слева.

У двери с тумблером оставьте одного из команды у переключателя, а остальных ведите в проем.

В двух залах с полом под напряжением просто бегите как можно быстрее (такая вот мудрость).

Когда дойдете до второго моста, который складывается из кусков, действуйте так же, как на предыдущем, только набирайте 2, 6, 3, 5, 1, 2, 4.

Попав в сеть телепортации, идите в левый нижний портал, потом в правый, еще раз в правый и левый нижний к воротам. Оттуда пошлите одного персонажа за камнем во второй справа портал.

Через зал с колоннами пробегайте цепочкой, уловив момент.

За дверью с четырьмя кнопками вы получите еще один камень. Через желоба проводите героев поодиночке.

Дверь с тремя гнездами под камни.

В камере синтезатора, нажимая на кнопку, извлеките из ящика три элемента, необходимые для телепортаторов следующего зала.

В зале порталов ведите всех вниз, оставьте одного из команды около кнопки, остальных пропустите в левый портал. Один должен остаться у самой дальней кнопки, а двух оставшихся ждет испытание за правым порталом. Расположите их рядом в командном столбце. В конце пути вам достанется шкатулка с символом мудрости.

К сожалению, и ромулане и представители империи Чодак не хуже вас справились со всеми испытаниями. Вам предстоит финальная встреча. Капитанов, вооруженных фазерами, высаживают на треугольном острове в озере лавы. Четвертым присутствует сам экзаменатор.

На поле вы видите знакомые столбики со шкатулками, а в вашем распоряжении находятся добытые с таким трудом символы, так что не торопитесь пускать в ход фазер. Знак милосердия вставьте в правый треугольник, а жезл силы в левый. Это мировоззренческая система. У вас остался еще один знак и фазер. Как поступить с неугомонным посланником Сенаториуса думайте сами.

Итак, капитан Пикар стал самым могущественным во вселенной существом. Думаете, он воспользовался полученной властью? Нет, представитель Федерации учел опыт древней цивилизации и отправил ДИП еще на сто веков вперед. Вам не удастся встрять в финальный диалог, даже если вы придерживаетесь другой точки зрения. Что же, может оно и к лучшему.

Федерация

Основана в 2161 году как союз независимых планет для совместной торговли, исследований, научного и культурного развития, дипломатических изысканий и защиты. В ее состав вошли такие крупные планеты, как Земля, Вулкан, Алтаир, Денеб, Алтарес и другие.

Возглавляет государство Совет Федерации, состоящий из представителей всех ее планет – крупных и маленьких, богатых и не очень, с разнообразными политическими взглядами и системами. Совет не издает новых законов как всеобщий парламент, но на его заседаниях в Сан-Франциско (Земля, Калифорния) каждый член имеет право голоса в отношении выработки той или иной политики всей Федерации. Сам совет возглавляет Президент Федерации, чей офис расположен на Земле во Франции.

Федерация поддерживает дружеские отношения с более чем 150 планетарными правительствами и колониями, размеры которых в сумме превышают 8 тысяч световых лет. За границами этой территории находятся другие государства, часто враждебные, в том числе Ромуланская и Клингоновская Империи.

Каждый член Федерации оказывает максимальную поддержку в развитии науки, чтобы исследовать вселенную в поисках новых знаний и смело идти туда, где еще не ступала нога человека

Справочник по галактическим расам

Андориане

Гуманоидная раса, члены Федерации с планеты **Андор (Andor)**, которую сами жители называют **Fesoan**. Андор – это сухой мир, с низкой гравитацией и практически безводный. У андориан нежно-голубая кожа и белые волосы. Голову венчают два усика- антенны, играющие роль не только слуховых органов, но и глаз. Улавливая электро-магнитные волны видимого и инфракрасного диапазонов, усики компенсируют цветовую слепоту глаз. Как правило, андориане очень уравновешены. Они ценят семью превыше всего, поэтому чтят родственные отношения.

Аргоане

Гуманоидная раса, жители планеты Арго, почти полностью покрытой водой, которые сами себя называют акванцы **(Aquans)**. Они амфибии, имеют несколько плавников, жабры и перепонки между пальцами рук и ног. Благодаря особому строению глаз и века отлично видят под водой. Могут жить на поверхности, но не меньше одного часа в сутки должны проводить в воде, чтобы не начался процесс обезвоживания организма. Большинство аргоан ненавидят «атмосферодышащих». Остальные их просто не любят.

Аргоане или акванцы- – это, по сути дела, плод науки. Их предки, жившие на поверхности планеты, столкнулись с катастрофами и вынуждены были уйти под воду, изменив созданной ими сывороткой строение тел, чтобы спастись.

Горны

Раса гуманоидов, произошедшая от рептилий. Горны на голову выше людей, имеют множество дополнительных мускулов, глаза защищены фасеточным покрытием. Язык раздвоен, как у змеи, организм приспособлен к быстрой регенерации. Питаться предпочитают живой едой. Горны вспыльчивы, злость и запах крови превращает их едва ли не в берсерков. Любая битва ведется до смерти.

Дельтане

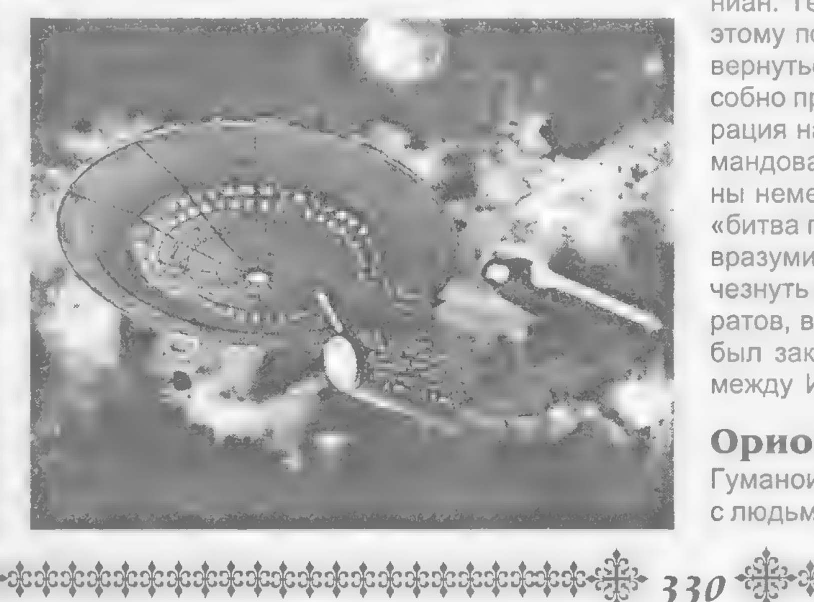
Гуманоиды с планеты Дельта 4 **(Delta IV),** члена Федерации. Дельтане считаются одной из самых сексуальных рас в Галактике. Обладают некоторыми телепатическими способностями, например, умеют снимать боль. Вообще, дельтане – созидатели по натуре, отличные педагоги, ученые и инженеры.

Каитане

Раса гуманоидов, члены Федерации. Родной мир кайтана – планета класса **М**. Их предками были дальние родственники кошек, все тело покрыто мягким мехом, включая лицо и руки. Кайтане – вегетариане; крупные острые клыки остались с давних времен, когда они охотились и ели мясо. Кайтане считаются весьма общительными существами, они умны, добры, с ними очень легко договориться.

Кзины

Гуманоидная раса, родственники земных тигров, но с большими перепончатыми ушами. На руках шесть обычных пальцев (с когтями) и два больших (тоже с когтями). Высоко развито обоняние и слух, видят, как кошки, в темноте. Потягивание – эквивалент улыбки, усмешка же выражает крайнюю агрессивность. У большинства кзинов уши покрыты татуировкой, которая показывает воинские звания и награды. Кзинны – раса войнов, они импульсивны, темпераментны,



поголовно страдают манией величия и не любят протезы. Кзины участвовали в битвах против землян, в основном, до образования Федерации. Кзины питаются в основном мясом и терпеть не могут вегетариан (например, вулканцев), а потому стараются не иметь с ними никаких дел. Редкие Кзины, благодаря особым химическим изменениям, получают примитивные формы телепатических способностей.

Клингоны

Клингонская Империя– один из двух основных противников Федерации. Клингоны– раса воинов, долг для них превыше всего, погибнуть в битве – большая честь. С детства постоянными тренировками закрепляют боевые рефлексы. По сравнению с человеческими, у клингонов более чувствительное обоняние и слух. Большая часть клингонов предпочитает питаться сырым мясом, поэтому сохранились древнейшие, еще со времен императора Кахлесса, обряды охоты. Кахлесс использовал идеи чести и гордости для объединения своего народа во времена Великого Раскола. Ученые так и не смогли выяснить причины дикой, но взаимной ненависти между трибблами и клингонами. У последних даже есть выражение **«QuvlljDaqylH tu'be'lu'jaj»** (что-то вроде «да будет твой путь свободен от трибблов»).

Ле-матя

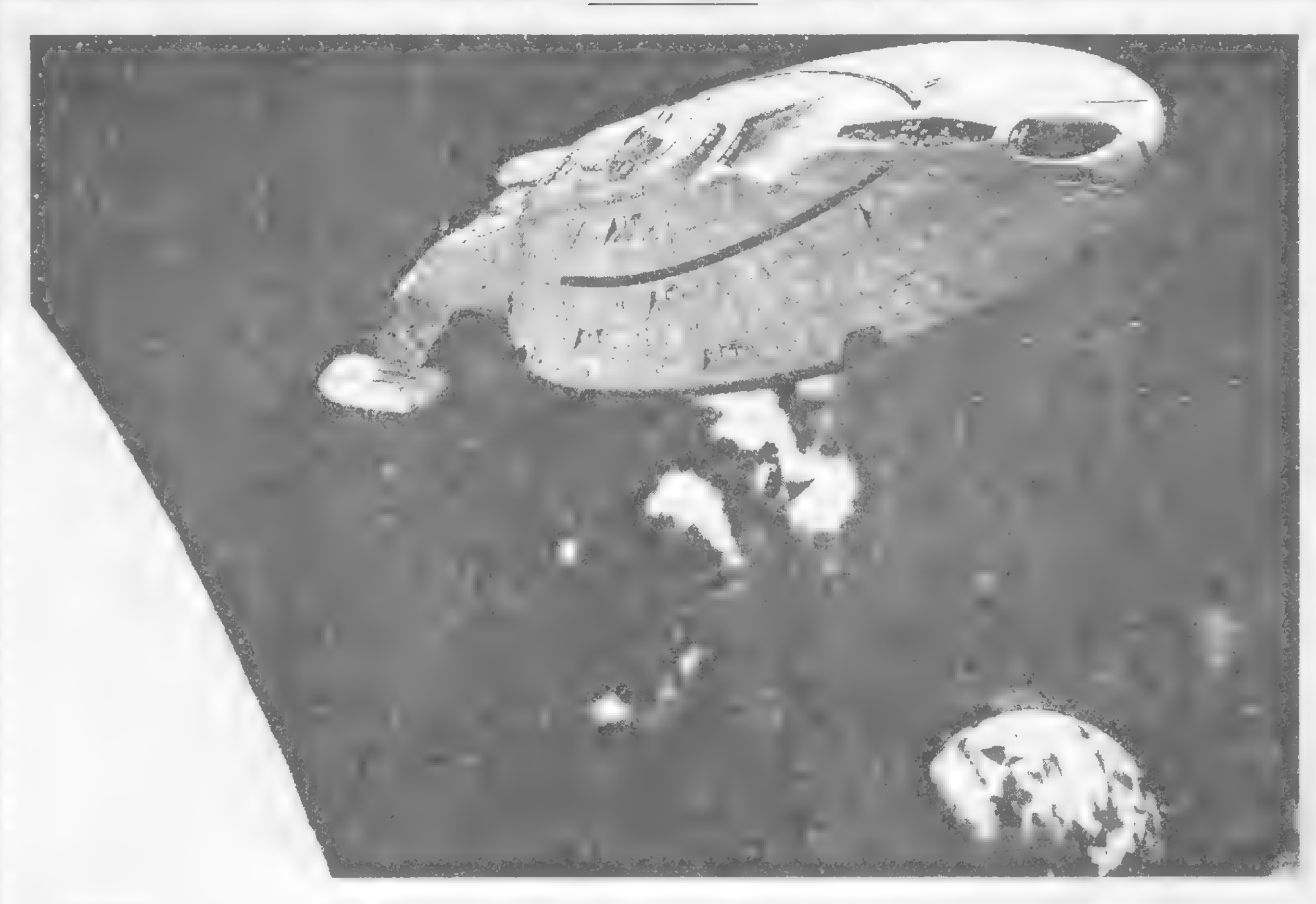
Хищник семейства кошачьих, обитающий на Вулкане. Пятна на шкуре имеют форму кристалла. Зубы и когти снабжены каналами, по которым яд поступает в рану жертвы, поэтому даже от царапины, нанесенной ле-матя, может наступить смерть. В летнее время ле-матя особенно агрессивны, а потому убивают, даже если не голодны.

Органиане

Высококультурная раса, большую часть времени существующая в виде чистой энергии, хотя может принимать и любые другие формы, например, гуманоидные. Органия находиться на границе спорной территории между Империей клингонов и Федерацией. Около 3198.4, клингоны высадились на планету и предупредили жителей (которые как раз изображали гуманоидов), что за каждого убитого клингона будет умирать сотня органиан. Те (органиане) не сильно беспокоились по этому поводу, потому что в любой момент могут вернуться в энергосостояние, когда ничто не способно причинить органианам вред. Однако Федерация на защиту выслала «Энтерпрайз», под командованием капитана Кирка, с которым клингоны немедленно вступили в бой (так называемая «битва при Органии»). Устав от тщетных попыток вразумить обе стороны, органиане заставили исчезнуть все оружие, как у клингонов, так и у федератов, вынудив их пойти на переговоры. В итоге, был заключен «Органианский мирный договор» между Империей и Федерацией.

Орионцы

Гуманоидная раса, весьма схожие по строению с людьми, за исключением цвета кожи: у женщин



– зеленая, у мужчин –оранжевая. После того, как орионцы получили выход в Галактику, Орионские колонии превратились в государство, основанное на пиратстве и контрабанде. Орионцы-маЭужчины слывут одними из самых жестоких существ. Из-за преобладания женского населения в колониях было принято продавать и обмениваться женщинами, которые, по сути дела, являлись рабынями. С выходом в космос орионцы стали торговать ими не только внутри государства, но и за его пределами, нарушая немало законов как Федерации, так и обоих Империй.

Ромуляне

Ромуланская Империя – второй основной противник Федерации. Ромуляне – это гуманоидная раса, имеющая с вулканцами общих предков, поэтому соение организмов у вулканцев у ромулян очень схоже. Единственным внешним различием является V-образный костный нарост на лбу у ромулян. Из-за меньшей, по сравнению с вулканской силой тяжести, жители Ромула не настолько сильны, как их дальние родственники. Этим же объясняются и другие различия. Ромуляне – это федеративное название, как и названия «Ромул и Рем» планет-близнецов, столиц Империи. Нынешнее население Ромула составляют покинувшие во времена расцвета философии Сурака родной мир вулканцы, проповедовавшие войны и насилие. Поэтому на Ромуле сохранились некоторые вулканские философии, такие, как Т'пел или Т'Вет. Ромуланская Империя несколько уступает в технологическом развитии Федерации и Империи клингонов, а потому вынуждена торговать с последней, закупая, например, корабли и различную аппаратуру.

Сехлаты

Хищные млекопитающие, живущие на Вулкане. Тело покрыто густым мехом, внешне сехлаты напоминают крупных медвежат, но с клыками в 18 сантиметров. Прирученные сехлаты становятся надежными сторожами и защитниками детей.

Собаки-единороги

Дальние родственники земных собак, обитающие на покрытой льдом и снегом планете Альфа 117 (**Alpha 117**). Взрослые собаки составляют примерно полметра в длину и сантиметров 20-25 в холке. В отличие от земных собак на лбу у них есть небольшой рог примерно 12-15 см. Рогом собаки разрывают лед и замерзщую землю в поисках пищи (Сэсс, например, первое время постоянно пыталась проковырять дырку в палубе).

Теллариты

Теллариты – коренные жители планеты Теллус – члена Федерации. Если предками землян были обезьяны, то предками телларитов были существа, похожие на земных же свиней. Теллариты, в принципе, имеют схожее с людьми строение, но с красной кожей из-за более высокого давления крови и большим количеством волос на теле. Теллариты лучше слышат, чем люди, и обладают ночным зрением. По земным же меркам, теллариты – нахальные параноики, которые не упускают случая устроить спор. Те же, кто слишком доверчив или быстро сдается, считаются на Теллусе дураками. С другой стороны, это делает телларитов неплохими послами в некоторых спорных случаях, когда надо приводить весомые и убедительные аргументы.Кроме того, теллариты – отличные инженеры, ученые и фермеры.

Тереш-Ках
Птицеподобное животное серебряной окраски, обитающее на Вулкане.

Трибблы
Небольшие млекопитающие (умещаются на ладони) шарообразной формы, покрытые мехом. Имеют дурную привычку размножаться с невероятной скоростью, особенно в условиях достатка корма. Постоянно издают мурлыкающие звуки, когда довольны или резкий визг, когда злы (например, при виде клингонов).

Хорты
Существа с силиконовой основой, члены Федерации. Питаются металлами, перерабатывая их в кислоте, выделяемой организмом, причем могут на «вкус» определить состав съеденного металла. Кислота достаточно сильная, чтобы разъедать спресованный металл, вроде гипонейтрониума.

Эдоанцы
Члены Федерации, гуманоиды, но с тремя руками и ногами. Глаза ярко-желтые, череп слегка впалый. Известны как одни из лучших инженеров и ученых в Федерации благодаря чувствительным рукам, методичности и высокому профессионализму. Эдоане довольно сдержанны и высоко ценят конфеденциальность.

Основные директивы звездного флота

Директива 1 (Основная)
Право любого разумного вида на жизнь в соответствии с их культурной эволюцией является священным. Ни один офицер Звездного Флота не имеет права вмешиваться в развитие цивилизаций и культур. Такое вмешательство может быть выражено в том числе и во внесении высоких технологий, знаний и других сил в общество, которое не способно мудро обращаться с этими знаниями. Офицеры не имеют права нарушать директиву даже во спасение своих жизней или своего корабля, если только они не действуют с целью исправить нанесенный вред или случайное загрязнение вышеупомянутой культуры. Эта директива имеет приоритетный характер перед приказами и несет так же моральную ответственность.

Директива 2
Офицер Звездного Флота, один или коллективно, не должен совершать неоправданное насилие по отношению к членам Объединенной Федерации Планет, ее уполномоченным представителям, делегатам и лидерам, или к любым разумным формам жизни, не входящим в нее, вне зависимости от причин.

Директива 3
Суверенитет каждого члена Федерации является преобладающим во всех случаях, офицеры Флота обязаны соблюдать все законы, правила, декреты и указы текущего законодательства планеты в ее пределах. Наказание за их нарушение устанавливается местным органом власти.

Директива 4
При установлении контакта с ранее неизвестной разумной формой жизни, ни при каких обстоятельствах не следует информировать ее о том, что другие миры или разумные существа существуют и за пределами освоенного пространства.

Директива 5
В случае экстремальных ситуаций, угрожающих безопасности Федерации или ее членам, специальные представители Федерации, в том числе и штатские, уполномочены принимать на себя временное командование судном Звездного Флота и/ или его экипажем. Офицеры Звездного Флота в этом случае обязаны подчиняться их власти на период кризиса.

Директива 6
Запрос на помощь в критической ситуации от граждан Федерации является безоговорочным приоритетом для персонала Звездного Флота, который обязан немедленно отреагировать на запрос, вне зависимости от важности текущего задания.

Директива 7
Ни одно судно Флота не имеет права посещать планету Талос IV, ни при каких обстоятельствах, даже крайней необходимости, и других. Эта директива по приоритетности превышает директиву №6. Любое нарушение этой директивы карается смертью.

Директива 8
При обнаружении боевого судна, не принадлежащего Федерации, но в ее пространстве, командир корабля Звездного Флота должен установить причины пребывания судна на чужой территории. Если найдены убедительные доказательства враждебных намерений нарушителей, судно Федерации может совершить соответствующие действия по их пресечению с целью обезопасить членов Федерации. В данном случае командиру федеративного корабля предоставляется полная свобода действий, в том числе и применении силы против вторгшегося судна. Тем не менее, необходимо, по возможности, избегать нанесения вреда любым разумным существам.

Директива 9
Ни один командир военного или гражданского судна Звездного Флота не имеет права давать политического убежища без запроса представителям правительства Федерации.

Директива 10
Если существуют неопровержимые доказательства нарушения офицером Звездного Флота Основной Директивы, то он отстраняется от службы представителем правительства Федерации и



помещается под стражу, вплоть до дальнейшего разбирательства. Представитель правительства обязан принять все необходимые меры для ликвидации последствий нарушения.

Директива 11

Офицерам Флота, имеющим ранг капитана и выше, разрешено проводить переговоры и заключать соглашения с уполномоченными представителями планет, не входящих в состав Федерации, при этом вышеупомянутый офицер фактически выполняет функции Особого посла Федерации. Все соглашения, принятые в данном случае, отправляются на утверждение Секретарю Звездного Флота и Главнокомандующему Флотом.

Директива 12

Офицеры Федерации могут нарушать границы Нейтральной Зоны, обозначенные договором, только если эти действия направлены на спасение жителей и представителей Федерации, в случае крайней необходимости.

Директива 13

Исключая случаи, когда приказы подразумевают обратное, представители Флота обязаны уважать территориальную целостность независимых планетарных систем и правительств и не нарушать границ пространства, принадлежащего этим мирам.

Директива 14

Персонал Звездного Флота может вмешиваться в местные планетарные дела и конфликты, выполняя приказ или защищая жизни и права обитателей населенных секторов Федерации только в случае соответствующего запроса со стороны официальных политических представителей, занимающих пост не ниже губернаторского.

Директива 15

Ни один офицер командного состава не имеет права направляться в потенциально опасную зону без соответствующего вооруженного эскорта.

Директива 16

Офицеры Флота имеют право распространять медицинские, технические и иные научные сведения среди разумных существ, если это не противоречит Основной Директиве или безопасности Федерации и Звездного Флота.

Директива 17

Для капитана любого судна Звездного Флота жизнь членов его команды священна. В любой критической ситуации капитан обязан ставить жизнь своего экипажа выше судьбы корабля.

Директива 18

Будучи обвиненными в предательстве Федерации, офицеры Звездного Флота имеют право потребовать суда, возглавляемого не командованием Флота, а представителями Федерации. В случае, когда офицер оправдан судом, командование Флота не имеет права принимать какие-либо меры против него.

Директива 19

Исключая экстремальные ситуации, Флот не имеет права переправлять персонал или материалы между планетами или планетарными системами, если этот персонал может быть использован в целях нападения. Эта Директива распространяется как на вне-федеративные планеты, так и на членов Федерации.

Директива 20

Офицеры Звездного Флота имеют право использовать любые методы, необходимые для предотвращения перевозки, владения, продажи или коммерческого обмена разумных существ, в пределах пространства Федерации.

Директива 21

Никто из персонала Флота не должен предоставлять свою помощь или иные услуги независимым правительствам без соответствующего запроса Ассамблеи Федерации.

Директива 22

Как право на личное выражение и свободу мнения, признанными священными, служащие Звездного Флота могут обсуждать политику и решения представителей власти, если это не нарушает присягу или долг перед Федерацией.

Директива 23

При наличии четких доказательств того, что представитель Федерации нарушил или собирается нарушить Основную Директиву, капитан судна или Базы уполномочен снять вышеупомянутого пред-



ставителя с занимаемой им должности и принять на себя полное управление, вплоть до официального правительственного расследования.

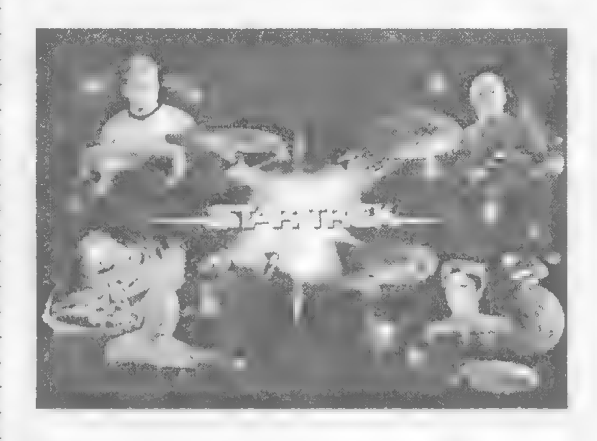
Директива 24

Если офицер из командного состава Звездного Флота обнаруживает некое лицо или группу людей, действия которых угрожают безопасности персонала Флота или обитателей Федерации, то он всеми средствами, включая применение силы, обязан устранить угрозу.

Директива 25

К штатскому и военному персоналу, взятому под арест офицерами Звездного Флота, во время критических ситуаций должно быть оказано обращение, соответствующее его рангу или статусу, если это обращение не угрожает безопопасности Флота или Федерации капитан Кирк

Экипаж



Имя: Джеймс Тиберий Кирк
Раса: Человек
Место рождения: Земля, Айова
Ранг: Капитан корабля USS «Энтерпрайз» NCC-1701 и NCC-1701-A
Звание: Капитан (позднее адмирал)
Комментарий: Прямо рука тянется написать: «нахальный, самоуверенный, эгоистичный») Ничего подобного (почти). В меру строгий, требовательный, до безумия влюблен в свою работу и в свой корабль. Команду гоняет в хвост и гриву, но за любого из своих людей горло перегрызет (это вообще хроническое состояние всей команды «Энтерпрайза»)

Имя: Спок
Раса: Вулканец
Место рождения: Вулкан, Шихар
Ранг: Старший офицер по науке на USS «Энтерпрайз» NCC-1701 и NCC-1701-A .
Звание: Старший лейтенант
Комментарий: Как и все вулканцы, черезвычайно сдержан и суров (чаще всего). Вопреки всеобщему мнению, отнюдь не лишен некоторого чувства юмора, хотя и не демонстрирует это открыто. Во всем старается следовать законам логики, благодоря чему стал лучшим научным офицером во Флоте.

Имя: Леонард Эдвард Маккой
Раса: Человек
Место рождения: Земля, Джорджия
Ранг: Старший офицер по медицине на USS «Энтерпрайз» NCC-1701 и NCC-1701-A
Звание: Старший лейтенант (позднее адмирал)
Комментарий: Самая большая язва на корабле-.Как правило, строит из себя взбалмошного, вечно недовольного упрямца, хотя, на самом деле, это очень умный и корректный человек. Страдает легкой технофобией (особенно по отношению к транспортаторам), что не мешает ему блестяще проводить операции любой сложности.

Имя: Монтгомери Скотт
Раса: Человек
Место рождения: Земля, Шотландия
Ранг: Старший инженер на USS «Энтерпрайз» NCC-1701 и NCC-1701-A
Звание: Старший лейтенант
Комментарий: Довольно вспыльчивый, как и все шотландцы, по натуре, Скотт тем не менее является одним из лучших офицеров Флота. Он совершенно уверен, что во всей Федерации едва ли найдется пара людей, которые могут без его присмотра открутить хоть гаечку на «Энтерпрайзе». Влюбленный в корабль (особенно, в его двигатели) инженер воспитал такую же любовь у своих людей, которые без единой схемы могут разобрать и собрать силовые установки.

Имя: Хикаро (Итака) Сулу
Раса: Человек
Место рождения: Земля, Сан-Франциско
Ранг: Главный рулевой на USS «Энтерпрайз» NCC-1701 и NCC-1701-A
Звание: Лейтенант (позднее капитан USS «Эксельсиора»)
Комментарий: Сулу прекрасный пилот, на спор может определить без компьютера местонахождение и скорость корабля по созвездиям (я один раз поспорила, больше не тянет :)). Увлекается восточными единоборствами, фехтованием и дизайном клингоновских кораблей.

Имя: Павел Андреевич Чехов
Раса: Человек
Место рождения: Земля, Россия
Ранг: Старший навигатор на USS «Энтерпрайз» NCC-1701 и NCC-1701-A
Звание: Мичман (позднее лейтенант)
Комментарий: Друг Сулу, Павел не хуже него знает свою работу. Как правило на базах и в отпусках эта парочка ставит на стимуляторах космических боев новые рекорды.

Имя: Дженис Рэнд
Раса: Человек
Место рождения: Земля
Ранг: Офицер службы безопасности на USS «Энтерпрайз» NCC-1701
Звание: Лейтенант
Комментарий: Хрупкая на вид девушка, на самом деле – отличный офицер безопасности, хотя и попадает иногда в неприятности. В данный мо-

мент помимо своих непосредственных обязанностей, большую часть времени присматривает за нашей психически неуравновешенной собакой.

Имя: Кристина Чапел
Раса: Человек
Место рождения: Земля
Ранг: Ассистирующий хирург, медсестра на USS «Энтерпрайз» NCC-1701, NCC-1701-A
Звание: Лейтенант
Комментарий: Едва ли не единственная девушка в медицинской бригаде и практически единственное существо на борту, способное утихомирить своего непосредственного начальника (имеется в виду Маккой :).

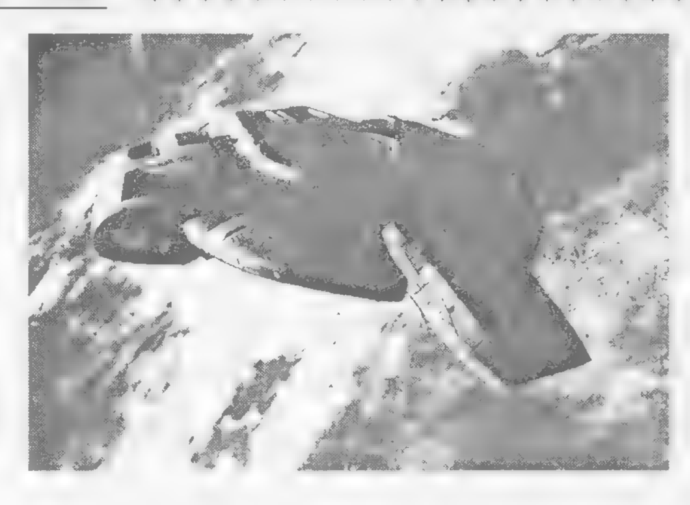
Имя: Ниота Ухура
Раса: Человек
Место рождения: Земля.
Ранг: Начальник отдела связи, на USS «Энтерпрайз» NCC-1701, NCC-1701-A
Звание: Лейтенант (позднее капитан)
Комментарий: Главный музыкант и певец на «Энтерпрайзе». Благодоря ее талантам однажды был спасен целый мир и добрая четверть экипажа.

Планета

Общая география

Вулкан (исходн. название: Вулканис) – одна из самый ближайших к Земле населенных планет, член Федерации Объединенных Планет. Это знойная, каменистая и маловодная планета-пустыня. Гравитация почти в два раза выше земной (1,8G), а атмосфера тоньше, что еще больше способствует усилению температуры на поверхности. Несмотря на это, по ночам на Вулкане бывает довольно холодно, так как песок остывает быстро. Луны у Вулкана нет, но есть планета-сестра Т'Кут. На планете существует множество диких, нетронутых мест и заповедников, охраняемых законом. Наиболее известное из них – Огненная Равнина: особенно негостеприимная, вытянутая в длинну часть пустыни. Хорошо также известна еще одна достопримечательность Вулкана – Гора Селейя **(Mount Seleya)** Вулкан – очень развитая планета, причем наука у них часто граничит с искусством. Один из крупнейших





научных институтов – это Вулканская Научная Академия. Другое, не менее известное учебное заведение на Вулкане- Институт искусства защиты. Основные Провинции: Кир **(Kir)** и провинция Рааль**(Raal)**, расположенная на побережье Воросова моря **(Voroth sea)**. Крупнейшие города: Вулкана Регар **(Vulcana Regar)**.

Вулканцы

Коренные жители планеты Вулкан **(Vulcan)**. Строение организма имеет некоторое сходство с людским, но есть и существенные отличия. Например, сердце вулканцев расположено справа – там, где у людей печень. Кровь у вулканцев зелено окрашивает кровь в красный цвет, но основанного на меди. Заостренные кверху уши и более чувствительные слуховае органы позволяют вулканцам слышать лучше, чем землянам. Интенсивностьвулканского солнца стала причиной появления у этой расы второго- внутреннего- века, позволяющего защищать сетчатку от чрезмерной солнечной активности. Веко закрывается только в случае опасного количества световой энергии, в остальное же время веко остается открытым. В случае ранения, вулканцы могут вызывать у себя целебный транс (своего рода полуискуственный гипноз), который позволяет им искуственно сосредотацивать все силы отранизма на борьбе с болезнью. Как уже упоминалось, гравитация на Вулкане превышает земную, поэтому жители планеты сильнее людей. Продолжительность жизни как минимум в два- три раза больше, чем у землян.

История

Некоторые факты вулканской истории свидетельствуют в пользу того, что вулканцы, , видимо, были искусственно созданы другой расой с другой планеты (возможно, планеты Сагрон) около 500 000 лет назад. Изначально вулканцы были яростными, импульсивными и несдержанными существами, чья планета раздиралась жуткими войнами. Античный философ Сурак, почитаемый как отец вулканской цивилизованности и культуры, призвал свой народ отвергнуть эмоции в пользу философии, заключавшую в себе чистую логику. Устав от постоянных войн, все больше вулканцев присоединялись к Сураку и его ученикам, справедливо видя в этом единственный путь к спасению.

Этот период необычайного возрождения известен как Время Пробуждения. В конце концов оставшиеся в меньшинстве противники новых порядков разделились на две основные группы. Одна из них навсегда покинула Вулкан в поисках новой планеты, где они будут продолжать традиции и укреплять старую философию. Сейчас эту планету (а вернее панеты-близнецы) в Федерации называют Ромул и Рем, а самих жителей – ромулянцами . Было основано новое и воинственное государство – Ромуланская Звездная Империя.

Оставшаяся же на Вулкане часть ярых противников философии Сурака пошла на переговоры. Поскольку одной из основополагающих идей нового порядка стало **IDIC – Infinite Diversity in Infinite Combinations** (Бесконечное Разнообразие в Бесконечных Комбинациях), то старые традиции не притеснялись, и небольшие группы почитателей философии войн и по сей день существуют на Вулкане, параллельно остальными направлениями (например, философи Т'Вет), а их представители регулярно избираются в Высший Совет. Сейчас вулканской общество целиком основано на логике.

4 апреля 2063 года вулканский корабль впервые пересек границы Солнечной системы. В это же самое время ученый Зефрам Кохрейн **(Cochrane)** впервые проводил опыты по преодолению светового барьера на корабле «Феникс». Вулканцы осознали, что люди близки к открытию ворп-скорости, и приземлились недалеко от стартовой площадки «Феникса». 5 апреля 2063 года вулканцы впервые вступили в контакт с людьми.

Ритуалы и особенности

В возрасте семи лет каждый мальчик на Вулкане должен пройти тест на выживаемость – Кахс-Ван **(kahs'wan)**. Как правило, это недельный переход через пустыню в одиночестве с минимумом запасов. Одним из ограничений теста является полное молчание. Несмотря на вроде бы суровые условия, известны случаи, когда дети- земляне успешно проходили испытания. Ребенок, проваливший Кахс-Ван, лишается права на заключение брака. Для остальных участников, успешно прошедших испытания, родители выбирают будущую спутницу жизни, и по договору с ее семьей связывают детей особым ритуалом, устанавливающим между ними телепатическую связь. Уже взрослыми, невесту и жениха сводят в окончательном свадебном ритуале (Koon-ut-kal-if-fee: Брак или Вызов), включающем слияние их разумов, после которого они становятся семейной парой до смерти одного из супругов. В далеком прошлом, еще до появления Сурака, вулканцы убивали, чтобы заполучить супругу. Даже в настоящее время они иногда возвращаются к древним традициям, что, несомненно, является ценой за полное подавление своих природных эмоций.



Традиционные и ритуальные одеяния

Ponn Far, время бракосочетания, заставляет вулканцев-мужчин расплачиваться за жесткий эмоциональный контроль, в течение всего периода, подвергая их эмоциональному дисбалансу, как правило, проявляющемуся во вспышках гнева и страха. Первый раз **Ponn Far** наступает, как правило, уже после достижения тридцатилетнего возраста, а затем повторяется каждые семь лет. Иногда встречаются случаи ритуальных самоубийств у вулканцев, ставших дряхлыми и практически немощными. Ритуал очищения от последних эмоций и постижения абсолютной логики называется «Колинар». Это завершающая стадия всего обучения, достичь которой удается лишь немногим.

Существует также ритуал воссоединения катры и тела, который называется фал-тор-пан **(fal-tor-pan)**. Разделение катры с телом происходит, как правило, в момент смерти. При этом катра, заключающая в себе весь жизненный опыт умершего, должна вернуться домой. Если же умирающий находится далеко от Вулкана, он должен передать катру самому близкому человеку, чтобы тот вернул ее на родину. В 2285 году Спок перед смертью сумел поместить свою катру в подсознание доктора Маккоя, и через некоторое время, когда его тело регенерировало под воздействием волн Генезиса (см. ST II), при помощи верховной жрицы Т'Лар удалось вернуть катру Спока в его тело, хотя ритуал Фал-тор-пан не проводился многие тысячелетия. Вулканцы наделены ментальными способностями, которые не слишком сильны. Но Спок, например, однажды смог «услышать» гибель 400 своих соотечественников на «Интерпиде». Кроме того, в большинстве своем вулканцы – касательные телепаты, то есть с помощью прикосновений к особым точкам на лице **(mind-meld)** вулканцы способны установить контакт своего разума с чужим и получить нужную информацию или «прочитать» мысли.

Культура и искусство

Вулканская культура чем-то сродни японской. Детей с раннего детства обучают многим наукам и искусству, поэтому среди вулканцев много ученых, художников, композиторов. Остальные же часто занимаются искусством для себя, а не профессионально.

Например, известно, что посол Сарек (отец Спока) победил на всевулканском конкурсе игры на вулканской лире – 12-ти струнном музыкальном инструменте. Важность музыки как неотъемлемой части культуры повлияла и на древнюю письменность – видно явное сходство с музыкальными символами.

Garry Kitchen's

SUPER BATTLETANK: WAR IN THE GULF

СУПЕРБОЕВОЙ ТАНК: ВОЙНА В ЗАЛИВЕ

Давно это было, почти десять лет назад. Саддам Хуссейн — лидер Ирака — взял да и захватил соседний Кувейт с его богатыми залежами нефти. Америка, которая почему-то считала, что кувейтская нефть должна принадлежать именно американцам и западноевропейцам, не стерпела такой наглости и подняла крик о попранных правах человека.

Absolute Entertainment Inc 1992

1 игрок | Боевик | 56% Рейтинг



Прохождение

А вы знаете, что следует за криками американцев о правах человека? Правильно — вслед за этим прилетают самолеты с надписью US NAVY на борту и сбрасывают на нарушителей прав человека бомбы с лазерным наведением и крылатые ракеты. К границам государства-нарушителя прав человека подтягиваются мотострелковые и танковые дивизии и мужественные парни, попивая кока-колу и пожевывая жвачку, ждут, пока авиация массированными ударами с воздуха уничтожит армию противника и можно будет беспрепятственно, под взглядами телекамер, занять территорию противника или хотя бы ту ее часть, где нет вражеских солдат.

У нас права человека тоже нарушаются (а как же — наши ребята в Чечне попирают права чеченских ублюдков отрезать головы, тем кто им не нравится), но мы можем пока не бояться — у нас еще есть ядерное оружие. А вот у Ирака такой полезной вещи не оказалось и началась так называемая «Буря в пустыне».

Целью операции было уничтожение иракских войск в Кувейте и, как следствие, освобождение оккупированной территории. Одной из этих двух целей — освобождения Кувейта — американцы добились, а вот со второй возникли проблемы — иракская армия благополучно ушла на территорию родного Ирака, оставив за спиной горящие нефтепромыслы.

А в общем и целом, итоги «Бури в пустыне» преподносились как суперпобеда супероружия, которое держат в руках суперсолдаты супердержавы. Итогами, правда, занимались журналисты и пропагандисты, которые получают свои деньги далеко не задаром. Но, например, когда год спустя после «Бури» родственники погибших решили собраться на траурный митинг в Вашингтоне, власти порекомендовали им не собираться — число родственников погибших, собравшихся в одном месте, и официальное число самих погибших могло навести на неприятные размышления даже самых тупых.

В начале 90-х «Буря в пустыне» стала популярной темой для компьютерных и видеоигр самых разных жанров. Super Battletank как раз одна из таких игр. Хотя исход этой скоротечной компании решила авиация, сухопутные сражения в ходе этой «Бури» и сражениями-то язык назвать не повернется, так, арьергардные бои, вам предстоит в этой игре стать доблестным американским танкистом.

В ваше распоряжение создатели игры дали супероружие — MBT (main battle tank — основной боевой танк) Абрамс M1A2. С этим Абрамсом американцы носятся как с писаной торбой — его рекламируют как нечто абсолютно непобедимое и всеуничтожающее. Правда, помнится, был один в XX веке один танк, который создатели тоже считали непобедимым. Я имею в виду немецкий Pzkfw VI Tiger или по отечественной классификации Т-6 Тигр. Грозная была машина, достойный соперник, но... наши солдаты очень лю-



били фотографироваться на фоне закопченных «непобедимых» машин.



Основным противником Абрамсов в кувейтских пустынях были старенькие Т-55, Т-62 и Т-72 советского производства. Самая современная из этих машин принята на вооружение почти за двадцать лет до начала «Бури в пустыне». Да и то поставлялась она Ираку в упрощенном экспортном варианте — без активной брони, без комплексов защиты от лазерного наведения, с упрощенной системой управления огнем (всем этим оснащен любой танк в русской армии). А Абрамс, особенно модификация М1А2 — машина конца 80-х, танк третьего поколения. Да и боевых столкновений между «Абрамсами» и «семьдесят вторыми» было раз два — и обчелся. Вот столкнись они в затяжной войне с Т-80У и Т-90, не говоря уж о «Черном Орле» — последней новинке отечественного танкостроения, тогда и посмотрели бы, кто кого.

В описаниях боевых действий с участием Абрамсов, приведенных западными журналистами, встречаются просто комичные с точки зрения здравого смысла моменты — например, Абрамс с дистанции два километра пробил полутораметровый песчаный вал, прикрывающий башню Т-72 и саму башню. Задумаемся на секундочку, у танков окапывается корпус, если окопать еще и башню, то придется заодно окопать и прицельные приспособления, после чего из танка может смело уходить наводчик — он сквозь песчаный вал ничего не увидит. Чтобы пробить песчаный вал, которым был окопан иракский танк, американскому танку пришлось закопаться в землю и стрелять из под земли.

Но хватит о грустном, поговорим о веселом. То бишь о самой игре. Игра представляет собой упрощенный до предела танковый имитатор. Почему упрощенный? Потому что на Sega есть танковый имитатор более сложный — Abrams Battletank (который мы обязательно опишем в следующем выпуске нашей «Энциклопедии»). А к тому же есть танковые имитаторы и профессиональные, предназначенные не для геймеров, а для танкистов. В американской армии наводчики, командиры, механики-водители проводят за этими имитаторами сотни часов, прежде чем сесть в настоящую боевую машину и ехать на полигон (это не как у нас — посылать восемнадцатилетних пацанов сразу после «учебки» на улицы Грозного под чеченские гранатометы, как это было в 95 году — мол, выживешь — научишься).

Но упрощенность игры является несомненным достоинством. Ведь танковых имитаторов даже на персоналке не так уж и много, не сравнить, во всяком случае, с поистине астрономическим количеством имитаторов авиационных. Все дело в том, что самолетом (истребителем-бомбардировщиком, штурмовиком) управляет один человек — и ведет машину, и пользуется бортовым оружием пилот. А танк? Управляет танком механик-водитель, стреляет наводчик, им обоим отдает команды командир, который следит за полем боя (сравните обзорность из кабины самолета и через смотровые приборы танка). Да и само управление танком отличается не то что от самолета, но и от автомобиля — заклинило одну гусеницу, танк поворачивается в одну сторону, вторую гусеницу — в другую. Так что в танковом имитаторе вам придется отдуваться как минимум за троих. Так что, если делать по-настоящему правдоподобный имитатор, да еще вдобавок и на приставке, где и управляющих клавиш всего ничего, то получится игра, в которую не смогут играть и настоящие танкисты, проведшие годы за рычагами боевых машин.

Super BattleTank соблюдает разумную грань между правдоподобностью и играбельностью. Управление движением танка предельно упрощено. Управление оружием — ну разве что чуть-чуть сложнее, чем в каком-нибудь бездумном «шутере».

Но вместе с тем создатели игры великолепно передали иллюзию движения танка по пустыне и азарт настоящего (ну почти настоящего) танкового боя.

Ваша задача — уничтожать иракские Т-72, пусковые установки баллистических ракет СКАД, хранилища боевых отравляющих веществ.

Объекты, которые вам предстоит уничтожить, неподвижно стоят на карте и дожидаются момента, пока вы подъедете и уничтожите их, никаких встречных танковых боев, никаких танковых дуэлей на больших дистанциях. Но, тем не менее, играть все равно интересно.

Подробно описывать все игровые миссии не имеет смысла — дело в том, что все объекты на картах размещаются случайным образом — другими словами, каждый раз они оказываются на новом месте. Так что мы просто расскажем вам обо всем, что встретится вам в этой игре, а так же о том, как со всем этим бороться.

Главное меню

Главное меню игры не блещет особенным разнообразием. В нем вы можете:

Start — начать с ходу новую игру.

Options — заглянуть в настроечное меню, которое тоже не слишком богато предоставляемыми возможностями:

Controls — настроить клавиши управления
Select — выбор оружия
Map — карта
Fire — огонь.

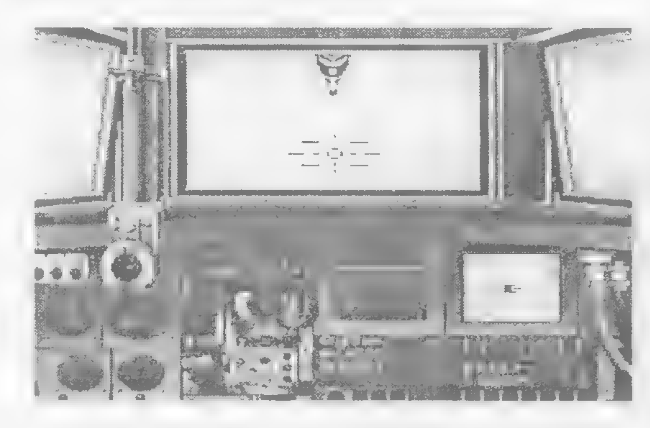
Оружие

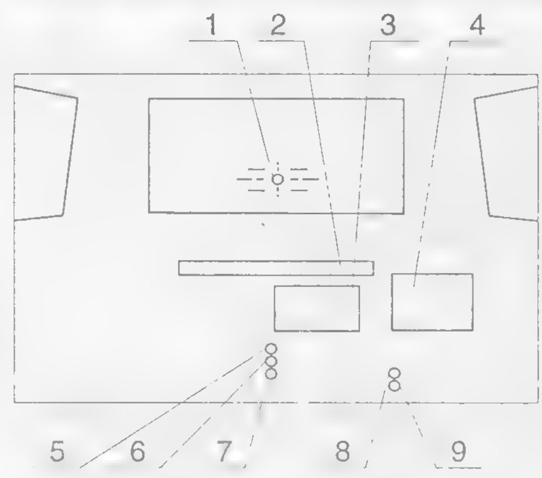
120 мм — это основное оружие вашего танка — 120 мм пушка немецкой фирмы Reinmetall. Боекомплект пушки составляет пятьдесят снарядов. Этого более чем достаточно на начальных миссиях игры. А на финальных миссиях вы сможете заезжать на родную базу и пополнять боекомплект. Т-72 — основному вашему противнику в этой игре, требуется все четыре снаряда.
Laser — лазер. Загадочное оружие — на настоящих танках лазеры используются для точного наведения орудия на цель (точность действительно потрясающая — цели можно поражать на дистанции 4-5 километров). А здесь из лазера можно стрелять! Правда, не часто — максимум на миссию дается по четыре лазера. Зато лазер с одного выстрела уничтожает вражеские танки.
Smoke — дымовая завеса. Если вас одолела толпа противников и вы не можете их быстро уничтожить, используйте дымовую завесу — для врага вы исчезнете и он перестанет в вас стрелять. Правда, и враги на игровом экране для вас исчезнут, но ничего страшного — вы сможете видеть их на карте. Дымовых завес на миссию дают от одной до четырех.
7.62 мм — пулемет. Пулемет незаменим в борьбе с вертолетами. Ведь его можно наводить высоко вверх в отличии от пушки, угол возвышения которой невелик. Поскольку все враги в игре обладают неким абстрактным запасом здоровья (а не толщиной брони, как в реальности), то при особой сноровке можно из пулемета уничтожить и танк (правда, занятие это будет долгим и муторным). Боекомплект пулемета составляет всего 150 патронов. На миссиях, где много вертолетов, этого числа явно недостаточно.

Враги и вражеские объекты

Т-72 — основной боевой танк противника. До того, как вы попадете в его поле зрения, неподвижно стоит на месте, а при вашем приближении начинает ездить взад-вперед, стреляя в вас с самой ближней к вам точки и с самой дальней. Для того, чтобы уничтожить вас Т-72 понадобится шесть попаданий, а вам, чтобы уничтожить его — 4. Одинокий Т-72 опасности не представляет (его запрограммировали на слишком бестолковое поведение), а вот когда их больше трех в одном месте — это уже проблема.
SCUD Launcher — Пусковая установка ракет СКАД. Это советские баллистические ракеты малого радиуса действия, разработанные в нашей стране в начале 60-х годов. Безнадежно устарели к 91 году. Но из-за несовершенства американских противоракетных комплексов представляли серьезную угрозу для американцев и их союзников. В игре пусковая установка — просто неподвижная мишень уничтожается двумя выстрелами. Единственная проблема в том, что пусковые установки прикрывают танки, причем зачастую в большом количестве.
Mi-24 Hind — А это старая добрая вертушка Ми-24 — десантно-боевой вертолет, покрывший себя неувядаемой славой в горах Афганистана. «Мы не боимся русских, мы боимся их вертолетов», — говорили моджахеды. Великолепная машина — сочетание огневой мощи с невероятной живучестью. В игре Ми-24 не так страшен, как в реальной жизни. Как и танки, вертолеты, до того момента как вы к ним приблизитесь, стоят (или висят в воздухе) неподвижно. А потом точно так же начинают двигаться взад-вперед, заходя на атаку в самой ближней и самой дальней к вам точке. В самой дальней к вам точке они опускаются почти до земли и их можно достать из пушки. А пока они висят в воздухе, вам придется стрелять в них из пулемета.
Chemical Dump — хранилище боевых отравляющих веществ. Иракское химическое оружие до сих пор служит источником кошмаров для западной прессы. Пресловутый нервно-паралитический газ VX не дает спокойно спать американским и израильским политикам.
В игре хранилища газа представляют собой неподвижные мишени, надежно прикрытые танками и вертолетами.

Игровой экран





1 — прицел. Прицел — он и есть прицел. Если вы точно навели его на цель и метко выстрелили — цель на секунду окрасится в красный цвет.

2 — строка с числом очков. Эта же строка предназначена для вывода сообщений. Набор сообщений не богат:

Low fuel — кончается топливо. Если на карте есть своя база, надо срочно ехать туда заправляться, а не то провалите миссию.

Critical Damage — критические повреждения. А это означает, что вам остался лишь один вражеский выстрел до бесславной гибели. Опять-таки, если есть своя база, выходите из боя (если, конечно, вам дадут это сделать) и жмите туда — ремонтироваться.

Mission Failed — Миссия провалена.

Mission Complete — Миссия выполнена.

3 — экран с информацией. Вы видите четыре строки с полезной информацией, каждая из этих строк обозначена буквами.

C — число пораженных вами целей.

R — расстояние до цели (чем дальше, тем сложнее попасть). Расстояние появляется, как только цель оказалась в пределах прямой видимости (хотя по меркам современного танкового боя расстояния в игре просто смешные — на таких дистанциях велись встречные танковые бои во время Второй Мировой).

F — количество топлива в неких условных единицах.

E — число не пораженных вами целей на карте.

4 — Тактическая карта.

На тактической карте вы видите свой танк и ближайший к нему кусок пустыни, заодно видите и вражеские танки, если таковые имеются. Карта позволит вам обнаружить вражеский танк, если он находится вне пределов видимости.

5 — число снарядов к 120 мм пушке

6 — число выстрелов к лазеру

7 — число дымовых завес

8 — число патронов к пулемету

9 — число заработанных вами очков

10 — индикатор здоровья

Шесть полосок, которые вы видите здесь — это ваш, так сказать, запас прочности. Каждый пропущенный вам вражеский выстрел или не пропущенная вами мина снимают по одной полоске индикатора. Когда осталась последняя полоска, загорается надпись о критических повреждениях. Когда и ее не осталось, миссию приходится проходить заново.

Карта

Карта вызывается на экран нажатием на клавишу C. Разобраться с картой несложно — число объектов на ней не слишком велико. Вражеские объекты (см. выше), которые необходимо уничтожить, в большинстве случаев выделяются синим цветом. Остальные объекты:

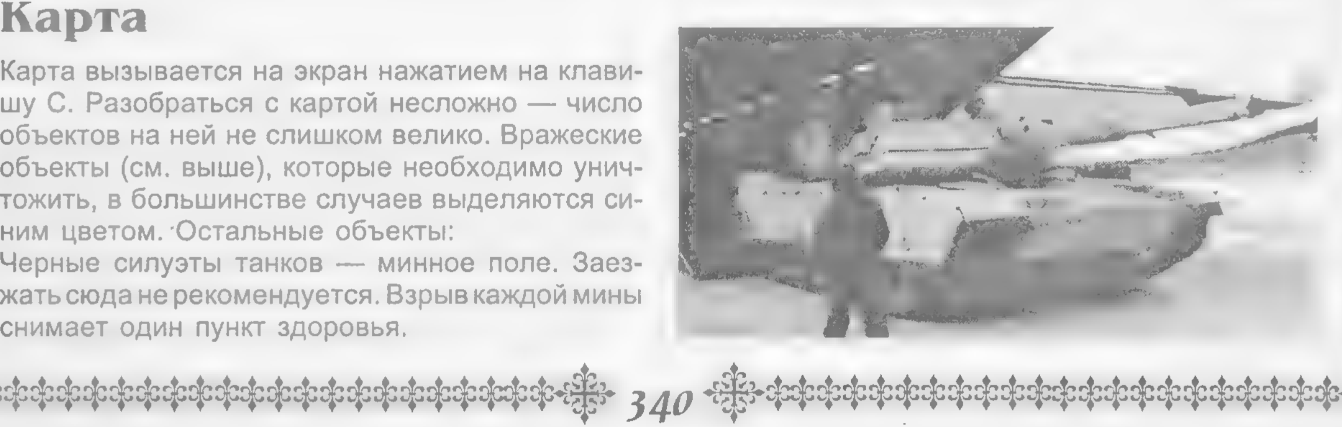
Черные силуэты танков — минное поле. Заезжать сюда не рекомендуется. Взрыв каждой мины снимает один пункт здоровья.

Американский флаг — своя база (вопрос о том, как она оказалась в глубине вражеской территории, оставим на совести разработчиков), здесь можно отремонтироваться (пополнить запас здоровья) и восстановить боекомплект до максимального. Но заехать на базу можно лишь один раз за игру.

Кроме того, Абрамс в игре настолько крутой танк... что может телепортироваться. Как это делается? Да очень просто — подъезжаете к одному углу карты, переезжаете через него и оказываетесь на противоположном углу карты. Подобный «телепорт» часто позволяет экономить время и горючее.

Немного истории

Танк М1, выпущенный в начале 80-х, первый удачный танк, разработанный по программе конца 50-х. Было пересмотрено драматическое противостояние танков серии М60 и советских Т-62 и Т-72 во время Арабо-Израильских войн 1967-го и 1973-го, когда М60 поражался противотанковыми управляемыми ракетами и гранатометами так же хорошо, как и обыкновенными танками, а также противотанковой артиллерией. В течение своего развития М1 при модернизации первостепенная роль уделялась улучшению живучести экипажа. Что включало в себя улучшение бронирования, систем пожаротушения и мобильности. Одним из важных улучшений стала специальная броня, которая выдерживала попадания как обыкновенных, так и коммулятивных снарядов с различных дистанций и при разных углах встречи снаряда и брони. Танки, прошедшие такую модернизацию или вновь выпускаемые, стали называться IMPRUVED M1 или IM1. Последующая модернизация коснулась основной части танка — была установка 120мм гладкосвольного орудия M256. Была немного изменена схема бронирования и установлена гусеница с более длинными траками. Такой вариант танка называется М1А1. Последний вариант модернизации, названный М1А2, выполнен в технологическом ключе — полная компьютеризация бортовых систем, имеющая целью улучшение





надежности, боевой мощи, и это позволит экипажу лучше выполнять возложенные на него задачи. Пересмотрены все системы управления и диагностики. В этом и состоит коренное отличие М1А2 от других танков мира.

М1А2 — танк будущего?

Танк М1А2 представляет собой продукт внедрения двух технологий: цифровой электроники и микропроцессорного управления. Система управления использует высокоскоростную шину MIL-STD-1553B для передачи данных и команд в танке. Используются электронные датчики и системы, улучшающие управление, идентификацию целей и распределение информации между экипажем и Внутренней Информационной Системой (ВИС), а также другими участниками боя. Установлены новые дисплеи у всех членов экипажа. Соотношение «цифровые» — «аналоговые» приборы соответсвует 90% к 10%. Управляемый Независимый Прибор Термического Видения (УНПТВ) позволяет контролировать ситуацию на 360⁰, при любой погоде, днем и ночью и позволяет работать командиру и наводчику в одной команде по схеме «охотник-убийца». Командир ищет цели, а наводчик поражает их, тем самым снижается время, необходимое на поражение целей, что является критичным параметром во время боя. УНПТВ дает возможность командиру контролировать ситуацию в бою. Дисплей УНПТВ отображает на реальной карте местности свои и чужие подразделения, показывает передающиеся сообщения, состояние ключевых систем. Исходя из этого командир и принимает решение. Основой УНПТВ является Система Определения Места (СОМ), с помощью которой командир определяет место назначения, путь, а водитель управляет танком согласно полученных команд, пользуясь информацией с дисплея. Использование большого количества электроники предопределило установку системы диагностики, которая помогает быстро заменять вышедшие из строя элементы для востановления боеготовности.

Танк М1А2 представляет основу програмы Army Warfighting Experiment (AWE) или «Боевая группа 21-го века», целью которой является создание на основе танка флагмана на поле боя для управления ВСЕМИ подразделениями (включая выдачу целеуказаний и приказов на поражение).

Тактико-технические характеристики основного боевого танка М1А1 / М1А2 «Абрамс»

Боевая масса, т	57.15/62.5
Экипаж, чел	4
Габаритные размеры, мм	
длина с пушкой вперед	9828
ширина	3650
высота	2438
клиренс	432/482

Вооружение пушка, марка/калибр/тип Rh-120 / 120мм / ГСП пулеметы, марка/кол-во х калибр M240 / 2 х 7.62 зенитный пулемет, марка/калибр 2НВ / 12.7

Боекомплект	40 выстрелов
	1000 — 12.7мм
	12400 — 7.62
Двигатель	AGT-1500
	ГТД
	1500 л.с.
Удельное давление, кг/см²	0.97/1.07
Максимальная скорость, км/ч	67
Запас хода по шоссе, км	465/450
Преодолеваемые препятствия, м	
высота стенки	1.0
ширина рва	2.7
глубина брода	1.2

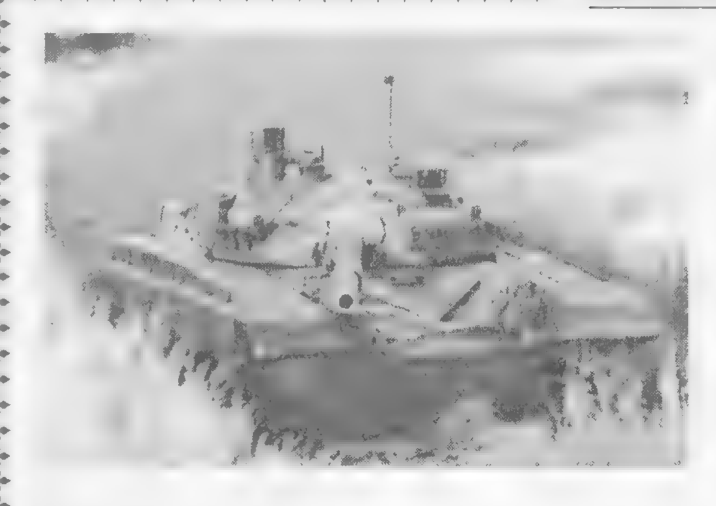
Для любознательных

Т-72. Историко-техническая справка

Создавая танк нового поколения, конструкторы Уральского танкового завода в Нижнем Тагиле стремились свести к минимуму технический риск, поэтому использовали проверенные инженерные решения и отработанные на предшествующих моделях узлы и агрегаты. Так, по конфигурации корпуса и башни, особенно их лобовых частей, новая машина Т-72 «Урал» (это название упоминалось в телевизионных передачах) напоминала Т-64.

Основное вооружение состояло из 125 мм гладкоствольной пушки, стабилизированной в двух плоскостях, и спаренного с нею пулемета ПКТ. Разработанный уральцами автомат перезаряжания пушки существенно отличался от приме-





ненного на «шестьдесятчетверке». Выстрелы раздельного заряжания (единые для Т-64 и Т-72) размещались горизонтально в кассетах, причем снаряды находились под зарядами. Перед выстрелом вращающаяся боеукладка (транспортер) разворачивалась до тех пор, пока сектор со снарядом нужного типа не подходил к захватам подъемника, тот подавал кассету на линию заряжания и досылатель поочередно отправлял снаряд и заряд в орудие, которое автоматически устанавливалось на заданный угол возвышения. После выстрела поддон сгорающей гильзы выбрасывался наружу через лючок в кормовой части крыши башни. Заметим, что боеприпасы перемещались по кратчайшей траектории, устройство кассет и самого механизма заряжания было простым. Благодаря этому скорострельность пушки достигала 8 выстрелов в минуту, а при ручном заряжании снижалась до одного-двух.

Наведение пушки и пулемета на дистанцию 1 — 4 тыс. м осуществлялось монокулярным, стереоскопическим прицелом-дальномером ТПД-2-49 с независимой стабилизацией поля зрения по вертикали. В прицел встроили баллистический вычислитель, учитывающий при выработке данных для стрельбы тип снаряда, температуру и влажность воздуха, влияние бокового ветра. При ведении огня подкалиберными и кумулятивными снарядами прицельная дальность составляла 4 тыс. м, для осколочно-фугасных — 5 тыс. м и для пулемета — 1,8 тыс. м.

С помощью бокового уровня можно было стрелять и с закрытых позиций на расстояние до 9,4 тыс.м. Для защиты от воздушного противника на вращающейся командирской башенке установили зенитный пулемет. Упростили конструкцию приводов наведения, в частности, обошлись без системы дистанционного управления, как на Т-64.

В качестве силовой установки уральцы применили многотопливный 12-цилиндровый дизель В-46 поперечного расположения. Ряд его деталей подходил к распространенному тогда двигателю В-55. Высокая мощность была обеспечена применением центробежного нагнетателя с приводом от коленвала. Меньшая (по сравнению с турбокомпрессором) эффективность окупалась простотой и отработанностью конструкции.

Система охлаждения не имела принципиальных отличий от тех, что использовались на Т-55 и Т-62. Как и на них, воздушный поток, обдувающий радиатор, создавался вентилятором, смонтированным у кормового листа.

Силовая передача во многом схожа с примененной на Т-64: крутящий момент передавался от двигателя через гитару и общий ведущий вал на две семискоростные планетарные коробки передач. При поворотах разница в скорости перематывания гусениц также достигалась включением в одной из них пониженной передачи, а усилия на рычагах управления уменьшались гидросервоприводами.

Несмотря на то, что в ходовую Т-72 не внесли радикальных новшеств, она полностью соответствовала требованиям времени: шесть сдвоенных опорных катков на борт с резиновыми шинами, уменьшавшими влияние неподрессоренных масс на плавность хода, диски отливались из алюминиевого сплава. Хорошее качество торсионов обеспечило большие хода катков.

На первом, втором и шестом узлах подвески установили простые и долговечные лопастные амортизаторы. Расположенные впереди направляющие колеса были литыми, поддерживающие катки — одинарными, с внутренней амортизацией (по три на борт).

Гусеничные цепи нового танка с резинометаллическими шарнирами траков использовались при модернизации Т-55 и Т-62, на которых требовалось только заменить ведущие колеса. В свою очередь, при необходимости «семьдесят второй» ничто не стоило «переобуть» в гусеницы с открытым шарниром, заимствованные с машин семейства Т-54.

Интересно, что ходовая «Урала» испытывалась на опытных «объектах 167», представляющих собой тот же Т-62, но поставленный на новые катки, причем сравнивали пяти- и шестиопорные варианты. Кроме того, опробовали Т-72 с ходовой частью «шестьдесят четвертого». В общем, устроили своего рода конкурс на лучшую конструкцию...

Как и все послевоенные боевые машины, Т-72 оборудовали приборами ночного видения, радиостанцией, системами противоатомной и противопожарной защиты, приспособлениями, предназначенными для преодоления водных преград по дну.

Менее сложный в устройстве и эксплуатации «семьдесят второй» и практически равноценный по остальным характеристикам «ветерану» Т-64 приняли к производству. Тем временем инженерам удалось повысить надежность и «ше-



стьдесят четвертого», в итоге было решено выпускать обе машины, что называется, параллельно. Однако если Т-64 оставался на вооружении только Советской Армии, то Т-72 еще и экспортировался.

Впервые эти машины применили при боевых действиях в 1982 году в Ливане, долине Бекаа. Вскоре в зарубежной печати появились репортажи с мест сражений, в которых красочно описывались «кладбища» Т-72.

Однако президент Сирии Х.Асад в одном из интервью заявил: «Танк типа Т-72 лучший в мире» — и особо подчеркнул, что израильским танкистам не удалось подбить ни одной такой машины советского производства.

Его высказывание в какой-то степени подтверждается тем, что американцы очень долго пытались всеми способами заполучить Т-72, но это удалось им лишь в 1987 году. И не стоит перенапрягать воображение, чтобы догадаться, куда бы попали машины, подбитые израильтянами пять лет назад...

За время производства Т-72 несколько раз модернизировали. В частности, ходовую часть прикрыли противокумулятивными экранами, на некоторых машинах установили «активную броню» (см. «ТМ» № 11 за 1990 г.), лазерные дальномеры, мощность двигателя довели до 840 л.с. Ствол пушек на Т-64 и Т-72 покрыли асбестом под жестяным чехлом, чтобы уменьшить его изгиб, возникающий от неравномерного нагрева при частой стрельбе. На башнях установили гранатометы для метания гранат, создающих дымовую завесу.

Многие машины оснастили бульдозером для самоокапывания.

В заключение отметим, что лицензии на производство Т-72 приобрели Чехословакия, Югославия и Индия.



SUPER HYDLIDE

ОЧЕНЬ ЯРКИЙ СВЕТ

Давным-давно, настолько давно, что этих времен никто толком и не помнит, силы зла обрушились на добрых жителей Волшебной Страны. Старые легенды рассказывают об одиноком храбром герое, который спас Волшебную Страну от неизбежной гибели. С той далекой поры обитатели Страны долгие столетия жили в мире и последние воспоминания о древнем Зле давно стерлись из людской памяти.

Но однажды темным вечером в небо из самых глубин земли ударил огромный столб огня, осветив до последнего облачка темное вечернее небо. На следующее утро люди заметили странные двери, появляющиеся из ниоткуда. Те, кто был излишне любопытен и отважился шагнуть в эти двери, бесследно исчезли, и их больше никто не видел. С того самого дня начали происходить загадочные и страшные события – огромные трещины изуродовали светлый лик земли, бесследно исчезали целые деревни, а те, кто никуда не исчез, узнали, что такое голод.

А затем появились монстры ...

Совет старейшин Волшебной Страны был в панике – мудрецы пришли к выводу, что снова вернулось зло из древних легенд. Старый оракул предсказывал, что этот, некогда прекрасный мир, доживает свои последние деньки. Он также сказал о молодом человеке, который придет, чтобы спасти этот мир от гибели. Молодого человека выбрали путем голосования. Старейшины собрались и пожелали ему удачи в долгом пути. А когда он ушел, задались вопросом, а того ли мы выбрали?

1 игрок | **Приключения** | 50% Рейтинг

Управление

A – выбор и активация пункта меню
B – атака
C – отмена приказа в меню.

Как играть?

В Super Hydlide есть четкая и логичная система мер и весов, она очень реалистична и иногда это радует, а иногда становится источником глухого раздражения.

Есть такой параметр Load Capacity (LC) – грузоподъемность или, другими словами, вес, который персонаж может нести, не замедляя движения. LC прямо пропорционален такому параметру, как strenght – сила. Вес, который персонаж может нести, так сказать, вообще – это Carried Weight (CW) – носимый вес. Вы можете нагрузить персонаж весом, превышающим его LC, но тогда он будет двигаться намного медленней и его будет очень легко поразить в бою. Кроме того, есть и ограничения по весу, который можно нести в каждой руке – благодаря этому у персонажей появляются ограничения на ношение оружия. Например, персонаж, который может поднять одной рукой 2000 условных единиц веса (в дальнейшем, во избежании ненужных иллюзий, просто единиц) не может эффективно использовать широкий меч, весящий 4000. Деньги тоже имеют вес, поэтому вместо десяти монеток достоинством в 10 единиц каждая вам лучше иметь одну монетку достоинством в 100 единиц.

В Super Hydlide также есть время и календарь. Ваш герой должен есть четыре раза в сутки – в час ночи, в семь утра, в час дня и семь вечера. Если у вас есть еда, то персонаж питается автоматически, без всякого вашего участия. Если еды нет, то вы начинаете медленно, но неуклонно терять Attack Power (силу атаки) и Hit Point (очки жизни). Если вы находитесь в гостинице, вы автоматически просыпаетесь в 7 утра. Вся пища в гостинице абсолютно бесплатна, включая и завтрак в 7 утра.

Ваш персонаж также нуждается в сне – если он остался на ногах после 11 вечера, вы начинаете неуклонно терять очки жизни и силу атаки.

В Super Hydlide есть четыре класса персонажей: Warrior (воин), Thief (вор), Priest (священник) и Monk (монах).

Воин наиболее сбалансированный из всех четырех классов Armor Class (Класс Доспехов) и Attack Power (Сила Атаки), к тому же он может использовать от 6 до 12 магических заклинаний.

Наиболее несбалансированным персонажем является вор. У него чересчур много очков жизни, а его большая сила позволяет владеть тяжелым оружием и без потери в скорости передвигаться в тяжелой броне (очень нехарактерно для подобного рода игр). Однако его intelligence (интеллект), morality (мораль) и Magic Point (очки магии) невероятно низки. Вор – самый удобный и легкий персонаж для начинающих. Но в начале игры с ним легко, а вот в конце – трудно.
У священника очень высоки мораль и интеллект. Боец из него довольно посредственный, а вот маг из него очень и очень неплохой – он может использовать все 12 заклинаний. Священник, пожалуй, лучший персонаж в игре. У Монаха все показатели достаточно высоки, он также может использовать все 12 заклинаний, но у него есть один немаловажный недостаток – у него слишком мало очков жизни. С этим персонажем очень трудно начинать игру и очень легко заканчивать.

Оружие и доспехи

Вместо того, чтобы давать весь список оружия и доспехов по порядку, мы решили разбить их на две большие группы – хорошее оружие и хорошие доспехи и плохое оружие и плохие доспехи. Оружие и доспехи, не внесенные в список, не являются ни плохими, ни хорошими, а являются просто никакими.
Лучшее оружие и доспехи внесены в список в том порядке, в каком они будут становиться доступными по мере прохождения игры.

Лучшее оружие

Knife – Нож. Самое дешевое и самое легкое оружие в игре.
Sling – Праща. Дешевое и легкое. Имеет небольшой радиус поражения, но позволяет легко расправляться со слизняками и людоедами в самом начале игры. Это очень неплохое оружие для сравнительно слабого священника.
Broad Sword – Широкий Меч. В игре есть «баг» – ошибка, которая позволяет вам рубить врагов сквозь стены при помощи мечей, в том числе и широкого меча. Основные достоинства Широкого Меча – большая сила удара и малый вес.



Battle Axe – Боевой Топор. Используйте это массивное мощное оружие, если вы играете за воина или за вора. Священникам или монахам это оружие без надобности, но зато они могут использовать Святой Меч.
Holy Sword – Святой Меч. Этот меч также позволяет использовать «баг» в игре – рубить врагов сквозь стены, к тому же он отличается большой силой удара. Боевой Топор в руках более сильных персонажей может нанести больше повреждений, зато у Святого Меча больше радиус поражения.
Light Sabre – Легкая сабля. Вам придется заглянуть в раздел секретов, чтобы узнать, как именно найти это невероятное оружие. Сабля намного легче Святого Меча, но столь же эффективна. Это великолепное оружие.
Flaming Sword – Огненный меч. Если вы любите оружие, которое действует на расстоянии, вы можете найти этот меч в Пещере, около Лесного Города. Оно чуть менее эффективно, чем легкая сабля, но все равно является превосходным оружием.

Лучшие щиты

Shield – Просто Щит. Дешевый, легкий, вдобавок ко всему иногда он защищает от слабых вражеских ударов.
Battle Shield – Дешевый и крепкий.
Fairy-Made Shield – Щит работы Эльфов. Лучший щит в игре. Легкий, дает хорошую степень защиты. И к тому же это чудо достанется вам бесплатно. Вы сможете найти в зоне один, во владениях Кайзака.

Лучшие шлемы

Helmet – Дешевый легкий шлем, пока персонаж не поднялся выше первого уровня, самое то.
Japanese Helmet – Японский шлем. Легкий и куда более прочный, нежели обычный шлем.
Fairy-Made Helmet – Шлем работы эльфов. Лучший шлем в игре. Вы найдете его на космическом корабле, а как только найдете – немедленно надевайте.

Лучшие доспехи

Leather Mail – Кожаный доспех. Он будет единственным вашим видом доспехов, пока вы не доберетесь до Небесного Города.
Chain Mail – Кольчуга. Хороший прочный материал. Этот «прикид» прослужит вам очень долго.
Magical Mail – Волшебный доспех. Весит столько же, сколько и кольчуга, но намного лучше. Вы сможете найти этот вид доспехов в Пещере Смерти.
Space Suit – Космический Скафандр. Прекрасный доспех. Еще одна ошибка в игре делает вас почти неуязвимым для атак Защитников, пока вы одеты в этот доспех. Используйте эту ошибку, чтобы набрать кучу очков опыта.
Silver Mail – Серебряный доспех. Сильные персонажи могут легко использовать этот вид доспе-



хов. А вот персонажам послабее придется его продать – слишком уж эти доспехи тяжелы. Вы можете получить Серебряный Доспех в Пещере Смерти совершенно бесплатно.

Fairy-Made Armor – Броня работы эльфов. Как и все предметы, сделанные волшебными созданиями, является лучшим видом доспехов в игре. Вы можете купить эти доспехи в Лесном Оружейном Магазине после того, как посетите Запретные Пещеры.

Плохое оружие

Dagger – Кинжал. Дорогой, тяжелый, обладает маленьким радиусом действия.

Axe – Топор. Дорогой, очень тяжелый, очень маленький радиус действия.

Arrow – Стрелы. Зачем разработчики вообще вставили это ужасное оружие в такую хорошую игру?

Плохие щиты

Bronze Shield – Бронзовый щит. Хотя он и обладает неплохой степенью защиты, но невероятно тяжел. Эффективно использовать его могут только воры.

Плохие шлемы

Star Helmet – Звездный шлем. Дорогой и тяжелый.

Плохие доспехи

Bronze Mail – Бронзовый доспех. Безумно дорогой и еще более безумно тяжелый. Конечно, его можно было бы использовать, если бы у вас не было возможности взять Серебряный Доспех в Пещере Мертвых.

Заклинания

Этот раздел посвящен всем заклинаниям, которые вы встретите в Super Hydlide. Всего в игре есть 12 заклинаний. Все 12 из них доступны только Священнику и Монаху.

Заклинания, доступные всем классам персонажей

Illusion – Иллюзия. Все монстры на экране дружно поворачиваются на 180 градусов (становятся к вам спиной). Стоимость – 3 очка магии (в дальнейшем MP).

Antidote – Противоядие. Моментально лечит отравление. Стоимость 5 MP.

Time – Время. Переводит часы на 12 часов. Стоимость 10 MP.

Cure – Лечение. Восстанавливает очки жизни. Стоимость 15 MP.

Learn – Обучение. Позволяет обнаруживать ловушки и сундуки с сокровищами. Стоимость 15 MP

Move – Перемещение. Телепортирует любого персонажа в тот город, в котором он только что спал. Стоимость 30 MP

Заклинания, доступные только Священнику и Монаху

Sleep – Сон. Наносит повреждения врагам. Стоимость 8 MP.

Slow – Замедление. Замедляет движение врагов. Очень полезное заклинание. Стоимость 8 MP.

Defeat – Разгром. Наносит повреждение всем монстрам на экране. «Всем» – это значит всем,

в том числе и тем, что могут быть полезны для вас. Так что будьте осторожны. Стоимость 10 MP.

Flash – Вспышка. Освещает пространство пещеры на очень непродолжительное время. Тоже весьма полезное заклинание. Стоимость 15 MP.

Weight – Вес. Увеличивает LC (грузоподъемность персонажа) на непродолжительное время. Стоимость 20 MP.

Invincible – Невидимость. На непродолжительное время делает персонажа невидимым Стоимость 30 MP.

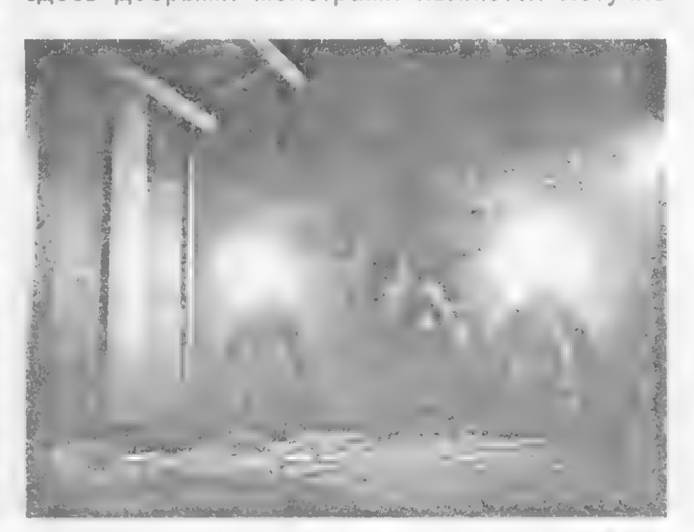
Полное прохождение

Вы начинаете игру в городе, с 2000 золотых монет в кармане. Идите в главную лавку и купите два рациона питания. Потом отправляйтесь в оружейный магазин, приобретите там кожаный доспех. Воину и вору пригодится нож, а если вы играете за монаха или священника, возьмите лучше пращу.

Теперь можно выходить из города. Побейтесь немного с монстрами, водящимися вокруг. Постарайтесь не убить ни одного из древесных зеленых духов, это добрые существа, и вражда с ними существенно понизит ваш статус. Не задумываясь, бейте желтых каннибалов и белых слизняков. Это враги.

Ваше первое задание – отыскать то, что лежит в сундуке. Пройдите три экрана на запад, два экрана на север и один экран на восток. Вы найдете сундук, и, по счастью, окажется, что он не заперт. Теперь ваш путь лежит в следующий город. Идите на север от лесного поселения, в котором стартовали. Двигайтесь вдоль реки на северо-восток. Скоро вы набредете на кладбище и увидите три камня, которые расположены в виде буквы «Г». Встаньте напротив обелисков и преклоните колени. Ворота, ведущие в город, который вы искали, откроются. Руническую надпись прочитать невозможно. Спуститесь, а потом поднимитесь на несколько этажей, прежде чем попасть в город.

Оказавшись на пятом этаже, вооружитесь широким мечом, щитом, шлемом и кожаным доспехом. Теперь ваш путь лежит в Башню Хабела. Она расположена в нескольких экранах к северу от первого (лесного) города. Прорвитесь через лабиринт первого этажа башни. Имейте в виду, здесь добрыми монстрами являются летучие мыши и слизняки. Это значит, что убивать их не стоит. Так что сражаться придется только с синим паукообразным существом под названием Балу-Балус. В сундуке, на втором этаже, лежит талисман, вдвое продлевающий действие всех заклинаний. Священник и Монах могут применять его, а воину и вору лучше продать чудесный предмет. Тем более, что стоит он около 18 000 монет. Через третий этаж лучше всего пробежать, воспользовавшись заклинанием скорости. Здесь вы уже не встретите так называемых добрых существ. Четвертый этаж не менее опасен. Уклоняйтесь от мощных атак Темных Глаз, бегите к небольшой лестнице в юго-восточном углу. Включите лифт. Потом сойдите с черной панели и вернитесь в телепорт, который доставит вас на второй этаж. Войдите в лифт, поднимитесь на 199-ый этаж. По лестнице выберитесь на крышу. Там вас ждет босс Hellstorm (Адский Шторм, так переводится его имя). Когда с врагом будет покончено, возьмите из сундука Облачный Камень. Спуститесь на 198-ой этаж, выйдите через окно и по облакам доберитесь до Небесного Города.



Прежде чем продолжить путешествие, убедитесь, что у вас есть Камень Воина, Святой Крест и, желательно, Живая Вода. Войдите в Небесный Дворец. Немедленно бегите направо или налево. По облакам обогните дворец и, оказавшись за ним, спрыгните в проем, ведущий в Водный Дворец.

Войдите в Водный Дворец. Найдите спальные палаты, идите через них до тех пор, пока не услышите звук. Обыщите место, в котором вы его услышали, и вы найдете пропуск (ID Card). В нише слева, рядом с тронным залом, вы сможете найти пакет с надписью Sega (Sega Pack), после чего можете идти и побеседовать с королем. Он увлекается коллекционированием редких вещей и мечтает стать владельцем Драконьего Клыка (Dragon's Fang). Если вы говорили по дороге с горожанами, то вы уже знаете, где искать дракона. Если же нет, то сообщаем вам, что он находится в Пещере Смерти, расположенной в Подземном Городе. Идите в Подземный город, и войдите на склад через секретный проход в северной стене. Обыщите все сундуки, особое внимание обратите на одинокий сундук у западной стены, за ним находится проход в Пещеру Смерти. Если вы играете за священника или монаха, используйте заклинание «Вспышка» (Flash). А если вы Воин или Вор, то вам понадобится фонарик и несколько бутылок с маслом.

Белые призраки – это хорошие монстры, и убивать их не требуется. Возьмите Волшебный Доспех в сундуке в самом дальнем северном углу пещеры. Чтобы набраться очков опыта, убивайте зомби, а вот розовых призраков лучше пока избегать – они слишком сильны для вас и сражение с ними может окончиться для вас весьма плачевно.

Найдите проход рядом с зеленым камнем – через него вы сможете пройти в логово дракона. Вам придется пройти через «фальшивую» стену, чтобы, наконец, добраться до дракона. Если у вас возникли затруднения с его уничтожением,



то загляните в раздел «Боссы», там мы подробно описали, как его убивать. После того, как вы успешно расправитесь с драконом, возьмите Драконий Коготь, который лежит в. сундуке, и возвращайтесь в Водный Дворец.
Отдайте Королю Драконий Коготь и отправляйтесь в сокровищницу за законной наградой. Устройте небольшое опустошение в сундуках с сокровищами, но прежде чем покинуть это приятное местечко, убедитесь, что у вас есть Свиток Джима (Jeem's Scroll).
Пройдите два игровых экрана на запад от Лесного Города, а затем один игровой экран на север от озера. Используйте свиток Джима, чтобы найти Крепость Техники (Tech Fortress). Постарайтесь не попасть под лазерные лучи автоматических лазерных пушек, а заодно поубивайте всех Робо-Воинов, которые попадутся вам на пути. В этой крепости вы сможете набрать кучу очков опыта и подняться сразу на несколько уровней – хороших монстров здесь нет и убивать можно всех подряд. За Робо-Воинов дают немало очков. В сундуках вы найдете такие вещи, как Подсолнечное Масло (Sun Oil) и Дорогостоящую Медицину (Expensive Medicine), без труда отыщите и телепорт, который перенесет вас в Зону 2. Оказавшись в Зоне 2, идите строго на запад, минуя барьеры из лазерных лучей. Эти лучи наносят вам серьезные повреждения, но убить вас они все же не смогут, к тому же вы в любой момент можете подлечиться. В конце концов вы найдете кнопку, с помощью которой можно выключить эти зловредные лазеры. Как только лазерные заграждения выключены, вы сможете легко добраться до телепорта, который перенесет вас в Зону 3. Оказавшись в Зоне 3, идите на восток, вокруг верхней части Зоны. Если вы пройдете через арку западнее телепорта, вы надолго застрянете, и придется использовать заклинание Movie, чтобы выбраться. Спускайтесь к самой дальней западной стене в этой Зоне и идите на восток через южную прихожую. Затем сверните и идите на север, где найдете компьютер. После того, как вы услышите характерный звук, присядьте перед компьютером, чтобы прочитать сообщение. Затем присядьте перед компьютером еще раз, чтобы прочесть просьбу о помощи. Возвращайтесь к телепорту, переносившему вас из Зоны 2. Идите строго на север от телепорта и откройте сундук, в котором лежит Космический Компас. Возвращайтесь в Зону 2.
На дальней северо-западной стене этой зоны висят космические скафандры, если вы присядете и обследуете нижнюю часть стены, то отыщите скафандр и для себя. Возвращайтесь к Лесному Городу. Пройдите три игровых экрана на юг и три игровых экрана на запад, и вы наткнетесь на разломы в земле. Оденьте Космический Скафандр и прыгайте прямо в огромную дыру точно в середине. Используйте Космический Компас, чтобы разобраться, как дойти до космического корабля. Войдите внутрь этого корабля, обыщите. Найдите компьютер и присядьте, чтобы прочитать последнее сообщение. В ходе дальнейших поисков вы отыщете Большой Лук, Шлем Работы Эльфов и Рог. Затем можете смело использовать Заклинание Movie, чтобы выбраться из корабля и добраться до Подземного Города. Войдите в Пещеру Смерти и идите на запад, пока не наткнетесь на стену, покрытую странными рунами. Сделайте семь шагов на юг и четыре шага на запад. Присев, вы найдете Талисман Перемещения Между Измерениями (Trans-Dimentional Talisman), используйте его. Потом примените заклинание Movie, чтобы добраться до Лесного Города.
Идите на запад к реке. Следуйте вдоль реки на северо-запад, пройдите мимо Водного Дворца, а затем идите на северо-восток. Войдите в странный белый портал. Он перенесет вас в Первое Измерение. В этом Измерении вам надо найти маленький остров с двумя надгробиями. Оказав-

шись на острове, используйте рог, чтобы войти в Город Иллюзий. Сразу же идите в главный магазин и купите немного Святой Воды.

Возвращайтесь в Лесной Город. Идите в Оружейный Магазин и купите Доспехи Работы Эльфов. Идите на запад от Священного Храма и используйте Святую Воду, чтобы сломать печати. После чего можете смело войти в Запретные Пещеры. Идите на запад и найдите сундук, в котором лежит Огненный Меч. Идите на северо-восток, пока не наткнетесь на фальшивую стену. Пройдите через нее и идите прямо на восток, и вы окажетесь в логове Варалиса. Убейте его и возьмите статую. Вернитесь в Город Иллюзий. Выйдите из города и идите на северо-восток. Найдите руины на полуострове. Дойдите до южной части руин и отыщите там место, которое издает звуки, стоит только на него наступить. Дождитесь полуночи (если ждать невтерпеж, используйте заклинание Time) и используйте Статую Варалиса, чтобы телепортироваться в крепость Кайзака. Заклинание Movie не действует во владениях Кайзака, так что возвращаться придется своим ходом. Возьмите Щит Работы Эльфов в сундуке в Зоне 1, а затем, с помощью телепорта, перемещайтесь в Зону 2. Вы можете взять с собой Устройство для Отдыха (Camping Gear – что-то вроде переносной гостиницы, очень оригинальная штука), которое очень пригодится, когда вы устанете. Купить такую штуку можно в Подземном городе всего за 200 000 монет. Будьте предельно осторожны, чтобы не упасть со стеклянных платформ в Зонах 2 и 3. В углу, на дальней западной стороне Зоны 3, вы найдете Фею, которая была похищена Кайзаком. Нужно найти способ спасти ее. Для этого вам придется открыть электронный замок. Кнопка, отпирающая его, находится в западной части Зоны 4. Войдите в небольшую нишу в западной стене, и вы услышите характерный звук. Теперь присядьте и откройте замок. Можете возвращаться к спасенной фее. В знак благодарности она присоединится к вам. Ее помощь пригодится во время поединка с Кайзаком, ведь для человеческого глаза этот монстр невидим.

В западной части Зоны 4 вы сможете отыскать три Устройства для Отдыха, но будьте внимательны – около них находятся коварные ловушки-телепорты. Идите к южной стене, пока не доберетесь до сундука, открыв который, вы найдете некое устройство. Теперь можно отправляться в Зону 5. Убивая всех подряд, пройдитесь по этой зоне – сначала идите на восток, затем сверните на юг, а потом возвращайтесь на Запад. Теперь вы можете идти на юг и через стеклянный проход дойти до логова Кайзака – главного негодяя в игре. О способах убийства этой твари см. раздел Боссы.

Как только главный мерзавец убит, игра пройдена. Вы настоящий герой, спасший волшебную страну.

Как убивать боссов

Боссов в этой игре убивать очень легко. Тем более, что их и не так много – всего 4: Hellstorm (Адская Гроза), Three Headed Dragon (Треглавый Дракон), Varalys (Варалис) и Kaizack (Кайзак). Приведенные ниже способы борьбы с боссами кажутся нам оптимальными. Во время поединков с боссами вам недоступно меню, с помощью которого вы сможете залечивать раны и менять оружие. Так что выбирать оптимальное сочетание оружия и доспехов вам придется заранее, а кроме того, не забудьте восстановить запас очков силы до максимального значения.

Hellstorm (Адская Гроза) – удерживайте дистанцию, пока он меняет направление движения и обстреливает вас небольшими дымными шарами. Уворачивайтесь от таких подарков и начинайте атаковать этого монстра в тот момент, когда он начинает летать по экрану. Будьте осторожны и не свалитесь с башни – такое падение грозит вам мгновенной смертью. Идеальным оружием для уничтожения Адской Грозы является праща.

Three Headed Dragon (Треглавый Дракон) – вам придется уничтожать все три головы по отдельности. Наносить повреждения каждой из голов можно лишь в тот момент, когда она разевает пасть. Встаньте в нижней части экрана и старайтесь держаться точно между двумя головами, такое положение поможет вам если и не совсем избежать сгустков огня, которыми плюется дракон, то во всяком случае избежать большей части таких выстрелов. Голову, которая собирается плеваться огнем, легко узнать по горящим глазам. Если голова не удлиняется, она плюется точно вниз. Такую голову атаковать бессмысленно. А вот если голова тянется в вашу сторону, то подождите, пока она не плюнет, станьте точно под ней и наносите удар в открытую пасть. Более слабым персонажам удобнее драться с драконом при помощи пращи, а сильным придется использовать Боевой Топор или Святой Меч.

Varalys – Варалис. Способ его уничтожения предельно прост, можно даже сказать примитивен. Прежде чем войти в его логово, примените заклинание Невидимость и выберите самое мощное оружие. Как только он появится, подойдите к нему вплотную, станьте справа и начинайте наносить удары. Единственный недостаток этого босса – его живучесть. Как только его индикатор жизни упал до нулевой отметки, он снова восстанавливает полный запас здоровья. Если Варалис телепортировался в дальнюю часть экрана, передохните и подождите, пока он снова подойдет поближе. Если у вашего героя есть достаточно сильное оружие, то никаких проблем с этим боссом у вас не возникнет.

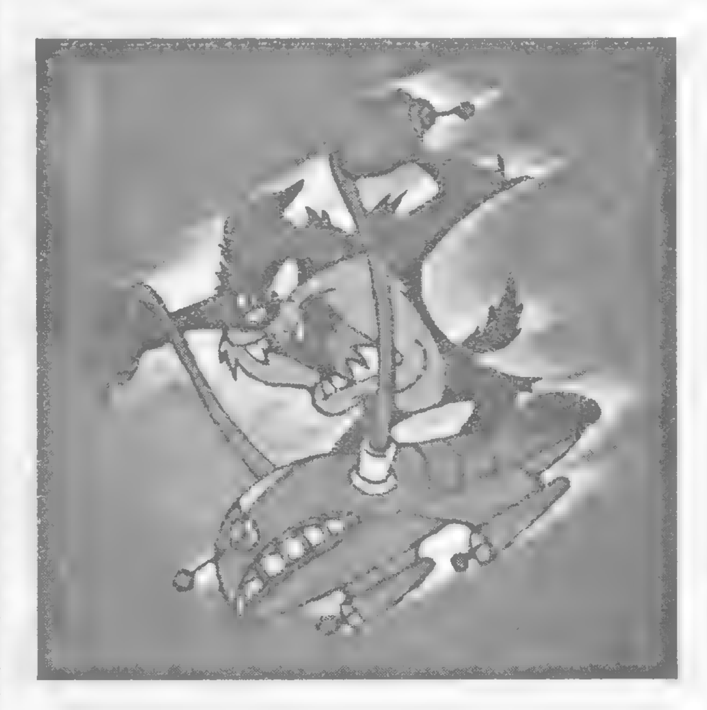
Kaizack – Кайзак. Главный и последний босс в этой игре. Для борьбы с ним необходимо использовать Огненный Меч. Стреляйте огненными сгустками по его ногам, чтобы заставить его стоять на месте. Затем встаньте перед ним (только постарайтесь не входить прямо в его пасть, если вы это сделаете, вас ждет неотвратимая смерть) и непрерывно продолжайте обстрел. Если у вас достаточно много очков жизни, вы вскоре уничтожите его, если же нет – бой придется начинать заново, так что не забудьте перед боем полностью восстановить запас здоровья.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

ПОБЕГ С МАРСА TAZ`A

Некие существа, марсиане, создали зоопарк, поселили в нем разных тварей, в том числе и смертельно опасных. Выделили роботов для ухода за животными, но тут обнаружилось, что одна клетка пустует – нет тасманийского дьявола. Тотчас была отправлена специальная экспедиция и искомый экземпляр фауны был отловлен и доставлен в ящике. Только одного не учли марсиане: дьявол – существо беспокойное, и удержать его в клетке трудновато. Именно с этого момента вы и получаете возможность управлять пленником. Задача ваша в принципе проста: надо вихрем промчаться по уровню, ломая стены и собирая пищу, чтобы в результате найти телепорт, который доставит вас к следующему уровню. Совет: не берите те предметы, которые напоминают бомбы или мины. Даже не останавливайтесь напротив них. Бестолковый дьявол глотает их и теряет на этом здоровье. Запаситесь терпением – игра достаточно длинная и сложная. Сложность возрастает от уровня к уровню вместе с интересом. Советы по поводу того, когда и где записываться, давать наверняка не стоит, поэтому записывайтесь чаще, чтобы не болтаться на одном месте часами.





Управление

A – действие, B – вращение, C – прыжок.

Прохождение

Уровень 1

Вы оказались запертым в клетке. Выбраться из нее можно так: подпрыгивайте у правой стены и крутитесь. Стена сломается, как и следующая. Вы окажетесь в узком коридоре, из которого есть два выхода – назад и вверх. Встаньте на тумбу, оставшуюся от сломанной стены, на ее правый край. Прыгайте вверх и вправо, одновременно начиная крутиться. Удерживайте кнопку вращения и таким образом, ударяясь о стены, вы подниметесь наверх. Там, продолжая вращаться, разбейте пушку и стену, а затем и существо, отдаленно напоминающее черепаху, которое надувает и пускает красные пузыри. Спрыгнув налево, вы наткнетесь еще на одну черепаху. Крутитесь и двигайтесь на нее, но не зацепите ящик, стоящий позади черепахи, – его надо взять, и вы сможете плеваться белыми смертоносными шариками. Возвращайтесь назад, к шахте, по которой поднялись наверх и прыгайте на парапет, туда, где закреплен синий шар. Оттуда перепрыгивайте на стену справа. Прилетит птичка, и ее надо встретить, вращаясь и двигаясь вперед, иначе вас сбросит назад. Спрыгивайте направо вниз и сразу крутитесь – там стоит пушка, но осторожнее – в правом углу лежит гамбургер, его надо съесть. Потом спрыгивайте направо в шахту, ломайте левую стену и запрыгивайте на площадку. Слева от вас и чуть выше будет сидеть черепаха. Выждите момент и, когда она выпустит пузырь, запрыгивайте на следующую площадку – там лежит еда. Быстро спускайтесь вниз и возвращайтесь к шахте. Поднимайтесь наверх и прыгайте направо. Крутитесь, чтобы растоптать две бомбы, потом вниз – там будет аптечка. Подпрыгнув налево, ломайте стену и, снеся на пути черепаху, спускайтесь вниз. Там вас ждет хамелеон. Крутитесь, разбейте две стены справа и, продолжая крутиться, неситесь дальше. Там вам встретятся птица и робот, а за ними будет телепорт. Входите в него, и вы окажетесь на следующем уровне.

Уровень 2

Идите направо и крутитесь, там робот и птица. На спуске не торопитесь, внизу еще один робот. Над вами будет расположена шахта, по ней надо подняться, и вы попадете к разряднику. Идите прямо через него и дьявол увеличится в размерах. Пока он такой большой – он неуязвим. Падайте вниз и идите дальше направо, пока не подниметесь по скату. Прыгайте направо вверх и одновременно крутитесь. Вы разобьете стену и попадете в коридор, прикрытый полупрозрачными панелями. Впереди стоит пушка. Разбив ее, прыгайте в шахту, ведущую наверх. Через некоторое время вы разобьете почти сплошную стену слева, но вам туда не надо. Вернитесь назад к шахте. Снова прыгайте и двигайтесь выше. Там будет еще один коридор, ведущий направо, в конце которого стоит пушка. Разбейте ее и поднимайтесь дальше. Затем идите налево и спускайтесь. В результате вы окажетесь в кольцевом коридоре, который огибает комнату. В комнате лежат фрукты, торт и портрет – это дополнительная жизнь. Попасть в комнату можно так: подойдите к правому углу нижнего коридора и прыгайте в шахту с намерением подняться. Однако, когда дьявол два раза ударится о стены, отпускайте кнопку вращения – вы окажетесь в комнате. Собирайте добычу и проделайте весь путь назад. Падайте вниз – там вас ждет птица. Крутитесь и ломайте стену. Потом запрыгивайте на площадку, где сидит черепаха, и дальше направо – там будет пушка. За пушкой вы упадете в клетку. Крутитесь, чтобы не взять мину, замаскированную под торт. Отсюда идите налево, сломав две стены, вы окажетесь в клетке, из которой надо попасть вниз. Нажмите стрелку вниз, потом прыжок, и вы провалитесь в нижнюю клетку. Идите направо. В последней клетке снова падайте вниз, сквозь пол, и идите налево, ломая стены. Затем прыгайте вниз – вы попадете на скат. Поднимитесь по нему направо и, сломав стену, падайте вниз. Крутитесь, а потом возьмите канистру с бензином. Чтобы вернуться к скату, крутитесь, нажимая стрелку вправо, и выскочите из ловушки по потолку. Теперь идите налево. Впереди вас ожидает лабиринт из клеток. Сломайте четыре стены и снесите на пути хамелеона. Вы попадете в клетку, над которой слева сидит черепаха. Подпрыгните, и вы окажетесь на клетку выше. Подойдите к стене, за которой сидит черепаха, и нажмите кнопку действие. Дьявол, не разбивая стены, сожжет черепаху огнем. Ломайте стену, и доберетесь еще до одной черепахи. Сожгите ее и возвращайтесь назад – туда, откуда вы запрыгнули на второй этаж. Спрыгивайте на первый этаж. Слева от вас будет сплошная стена. Выйдите в соседнюю клетку справа и прыгайте наверх. Сожгите черепаху справа и запрыгивайте на третий этаж. Ломайте стену и прыгайте на четвертый. Осторожно, справа панцирный носорог! Прыгать надо у левой стены. Сломайте одну стену и спуститесь назад, на третий этаж. Сломайте две стены и через третью сожгите черепаху, только потом ломайте стену, и в опустевшей клетке, найдете фрукты. Вернитесь в клетку справа, потом спускайтесь на второй этаж. Идите направо и спрыгивайте на первый этаж. Теперь крутитесь и двигайтесь налево без остановок – впереди выход с этого уровня. Войдите в телепорт и, переправившись, запрыгивайте на площадку со стойкой. Съешьте ее, и уровень закончится.

Уровень 3

Вы оказались на небольшом балконе, с него надо перепрыгнуть на движущуюся по трубам платформу, затем на следующую и т.д. Вниз падать не рекомендуется – там шипы. Хорошенько попрыгав по платформам, вы доберетесь до площадки. Неситесь по ней вихрем до конца и поднимайтесь по шахте наверх, там будет еще одна шахта. Продолжайте подъем. Наверху идите направо, на трубу. Крутитесь и двигайтесь направо, пока труба не кончится. Разбейте пушку, которая стоит на площадке в конце трубы, и поднимайтесь вверх по лестнице. Падайте в первую справа шахту и проходите через разрядник-уменьшитель. Идите направо. Если окажется, что даже в уменьшенном виде вы не проходите через лаз, – крутитесь. Пройдя направо до конца коридора, вы увидите слева вверху дополнительную жизнь. Дождитесь, пока дьявол увеличится в размерах, потом прыгайте на площадку. Возвращайтесь назад, и возле узкого лаза увидите шахту, ведущую наверх. Поднимайтесь. В небольшом помещении вас ждет птица. Слева есть гамбургер. Подкрепитесь и поднимайтесь еще выше, там есть выход с этого уровня.

Уровень 4

Выйдя из очередного телепорта, двигайтесь направо и прыгайте через ямы с шипами. Берегитесь вредоносных птичек, и вы без проблем доберетесь до трубы. Крутитесь и двигайтесь направо, но учтите, что вам надо остановиться на крутом изгибе трубы сверху. Когда вы этого добьетесь, то увидите, что стена справа не сплошная. Ее можно сломать. Прыгайте направо и крутитесь. За стеной вы сможете восстановить здоровье. Возвращайтесь назад и падайте вниз, разбейте пушку и идите направо. Там, где окончится труба, вы увидите два пути. Один наверх, другой прямо. Сначала идите прямо и заходите в телепорт. Очутившись на следующем подуровне, идите направо до конца, прыгая через шипы и борясь с врагами, пока не найдете в конце коридора еду и ящик. Съешьте их и возвращайтесь к телепорту. Вы вернетесь на прежний подуровень. Идите налево и у начала трубы прыгайте наверх, на лестницу, по которой вы доберетесь к еще одной шахте. Оттуда – наверх, к телепорту, ведущему дальше. Выйдя из телепорта, идите направо и разбейте робота, а потом, крутясь, пронеситесь по трубе. Ког-



да она закончится, остановитесь. Вам надо перепрыгнуть на другую трубу, которая виднеется справа. Поднимитесь по ней и найдите наверху сочный гамбургер. Потом возвращайтесь назад и спрыгивайте в разрыв между трубами. Идите направо до шахты и поднимайтесь. Там обнаружится еще одна труба. Двигайтесь по ней до разрыва и перепрыгните на короткий обрезок трубы, торчащий из стены – там еда. Затем падайте вниз и идите направо до шахты, ведущей вниз. Перепрыгивайте ее и крутитесь – впереди стоит пушка, а за ней еда. Возвращайтесь назад, к тому месту, где закончилась труба, и по шахте поднимайтесь наверх. Там идите направо. Разбейте робота и идите направо, пока не упретесь в стену. Здесь поднимайтесь по шахте и падайте в соседнюю – там телепорт, который доставит вас к выходу из уровня.

Уровень 5

Войдите в пещеру и встаньте у закрытой двери справа. Вскоре появится чудовище. Оно выдвинет хобот и будет вращать им по часовой стрелке. Крутитесь и следуйте за хоботом по стенам и потолку пещеры. Остановиться вам надо у левой двери. Чудовище станет вращать хоботом против часовой стрелки. Снова следуйте за хоботом. Теперь вам надо остановиться прямо перед чудовищем посередине пещеры. Из головы чудища выскочат шипастые шары – сначала два, потом еще один. Как только третий шар перепрыгнет через дьявола, идите к правой двери. Чудище откроет глаза, и в этот момент вам надо, крутясь, удариться о стену, но так, чтобы вы отлетели прямо на чудовище. Оно на мгновение побелеет. Затем вам надо снова встать у правой двери. Чудище снова выдвинет хобот и начнет вращать его по часовой стрелки, только теперь хобот проделает два круга, так что будьте готовы. Дальше повторяйте уже описанные действия. Когда в следующий раз чудище начнет вращать хоботом, приготовьтесь: оно проделает три круга. После того как чудище в очередной раз откроет глаза, и вы броситесь на него, вращаясь, оно погибнет, и дверь справа откроется. За ней выход из этого уровня.

Уровень 6

Вас доставят на планету в ящике. Сразу за трубой начинается песчаное поле. Крутитесь и нажимайте стрелку вниз. Вы погрузитесь в песок. Двигайтесь вниз, и попадете в пещеру. Слева коробка с камнями. Съешьте ее и запрыгивайте на уступ в центре пещеры. Затем прыгайте вверх, одновременно крутясь, вы снова погрузитесь в песок и сможете выбраться на поверхность. Оттуда идите к следующей песчаной площадке, зарывайтесь в песок, и попадете в еще одну пещеру. Справа лежат фрукты. Возьмите их и выбирайтесь на поверхность. Идите направо и приготовьтесь воевать с мышами, вооруженными бластерами. Из песка в некоторых местах торчат щупальца, под ними скрываются опасные многоножки, которые могут выдвигаться вверх и выстреливать по три опасных для жизни шара. Перепрыгивайте через них. Вы дойдете до стены, закрывающей проход направо. Крутитесь и поднимайтесь по ней, затем по потолку, и вы окажетесь на площадке второго этажа. Идите налево, там грызун, а за ним вам надо будет перепрыгнуть через плазменную горелку, установленную между площадками. Идите дальше налево и прыгайте на следующую площадку. Постарайтесь не брать многочисленные бомбы, разбросанные по полу. Идите налево, пока не увидите маленький вертолет. Прыгайте и крутитесь, чтобы раз-

бить его. Затем, крутясь, поднимайтесь по стене наверх, но так, чтобы не взять прозрачный кувшин с жидкостью, иначе вы уменьшитесь в размерах. Если все-таки взяли – стойте и ждите, пока вернется нормальный рост. Потом поднимитесь по ступеням справа и запрыгивайте на площадку слева – там коробка с камнями, и ее надо съесть. Вы снова получаете возможность плеваться шариками. Идите направо, там будет вертолет и еще один прыгающий механизм. Стреляйте своими шариками, нажимая кнопку «действие». Только так можно уничтожить прыгающую машину. Идите дальше направо и прыгайте с уступа на уступ. Будьте готовы сразу выстрелить шариком – там мышь, которая может сбросить вас вниз. На следующей площадке еще одна мышь. Идите направо, прыгая через горелки. На последнем уступе, где лежит бомба, остановитесь. Теперь вам предстоит прыгать в каждую расщелину. В первой внизу – мышь. Убейте ее и погружайтесь в песок. Двигайтесь налево, потом вниз. Левее вас будет еще одна пещера, но туда лучше пока не ходить – там две мыши и больше ничего нет, а вот если вы пойдете вниз, а потом направо, то окажетесь в пещере, где одна мышь охраняет аптечку. Обратите внимание – в песке передвигаются круглые огоньки – берегитесь их. Возвращайтесь налево и погружайтесь в песок. Теперь вам придется идти налево, в пещеру, где две мыши. Прыгайте в яму, в которой на полу шипы, и идите налево – там, в пещере, есть еда. Потом возвращайтесь и запрыгивайте на площадку слева. Вставайте на правый край площадки и прыгайте вверх крутясь. В песке двигайтесь наверх и налево. Вы выберетесь там, где недавно уже проходили. Придется еще раз проделать этот путь, чтобы оказаться перед первой расщелиной, в которую вы спрыгнули. Прыгайте по каменным столбам направо. В третий провал надо спрыгнуть, там внизу еда. Потом поднимайтесь и спрыгивайте в следующую расщелину. Крутитесь – там вертолет. Поднимайтесь и идите направо, но в провалы больше не прыгайте и в песок не погружайтесь – иначе вам придется снова и снова проходить уже пройденный путь. Прыгайте по столбам, и увидите статую с финишным флагом. Поднимайтесь по ступеням и идите направо, пока не увидите вроде бы сплошную стену. Смело прыгайте прямо на нее, и увидите, что за стеной скрывается лестница. Выбравшись из этой стены, идите направо и берите ящик с камнями. Разбейте прыгающий аппарат и идите направо по извилистому ходу, на каждом углу которого стоят мыши. Так вы доберетесь до песчаной площадки. Пройдите по ней, пробирайтесь через песчаную стену, спрыгивайте на песок и погружайтесь в него. Двигайтесь направо и, выйдя в следующей пещере, съешьте гамбургер, который лежит на уступе слева. Затем снова погружайтесь в песок и двигайтесь вниз. Справа вы увидите мышь, которая охраняет графин с уменьшителем. Выпрыгивайте из песка не у пола, а у потолка, чтобы не задеть кувшин. Стреляйте шариком в мышь и идите направо – там есть еще одна мышь. Убейте ее и только потом возвращайтесь, чтобы съесть графин. Быстрее бегите направо, пока вы маленький. Берегитесь буров, которые вылезают из пола. Дойдя до крайней справа стены, вы увидите над собой трубу, вмурованную в стену. Прыгайте и крутитесь – маленький дьявол легко поднимется наверх к выходу из уровня. Добраться сюда можно и по другому пути: с того места, где вы съели гамбургер. Вы не погружаетесь в песок, а идете направо. Перепрыгивайте две горелки и погружайтесь в песок, чтобы выбраться в следующей пещере справа. Там на уступе стоит мышь. Убейте ее и по шахте поднимайтесь наверх. Там слева еще одна мышь. Идите направо до стены. Она не сплошная. Прыгайте повыше, и вы провалитесь в шахту, ведущую на конец уровня. Есть еще третий путь: с того места, где вы съели гамбургер, вы возвращаетесь назад к вроде бы сплошной стене, сквозь которую вы пробирались, и там прыгайте на лестницу. Наверху перепрыгивайте горелку и убивайте мышь. Затем разбивайте вертолет и погружайтесь в песок. Выбирайтесь в следующей справа пещере. Слева на уступе – гамбургер. Съешьте его и идите направо. Прыгайте на уступ сверху. Внимание! Впереди прыгающий аппарат, вертолет и мышь. Разберитесь с ними и, пройдя направо, падайте в шахту, которая приведет к выходу из уровня.

Уровень 7

Здесь от вас потребуются все способности к быстрой ориентации и движению. Начало уровня: дьявол появляется в подземелье рядом с работающей землеройной машиной. Через некоторое время эта машина начнет двигаться направо и, если она нагонит дьявола, ему конец. Поэтому большую часть уровня вам надо двигаться, крутясь. Так быстрее. Двигайтесь направо и погружайтесь в песок. Выскакивайте наверх, запрыгивайте на площадку и два раза прыгайте подальше вправо. Вы окажетесь перед рядом труб, торчащих из земли. Из этих труб высовываются буры. Смело прыгайте прямо на них и, крутясь, мчитесь вперед. Вы потеряете немного здоровья, но надо помнить, что за вами двигается машина и малейшее промедление смерти подобно. А вот следующий ряд труб можно пройти без потерь. Прыгайте на пустые трубы без буров и мгновенно прыгайте дальше. Затем сразу крутитесь и мчитесь вперед – там бомба и мышь, а за мышью одиночные буры. Прыгайте через них и погружайтесь в песок. Выпрыгнув из пес-

23 Зак. 376



ка, продолжайте крутиться – там мышь. Потом перепрыгивайте через шипы и прыгайте по лестнице, стараясь не попадать на бомбы. Спрыгивайте вниз – там снова буры, но вы не обращайте на них внимания и, потеряв немного здоровья, мчитесь дальше без остановки. В конце коридора, перед подъемом, стоит мышь. Снесите ее и, поднявшись, прыгайте на площадку справа сверху. Крутитесь – там стоит мышь. Затем перепрыгивайте через песок и в прыжке погружайтесь в песчаную стену. Вывалитесь вы на лестницу, ведущую вниз. Там мышь. Дальше – подъем и наверху тоже мышь. Отсюда прыгайте вниз, стараясь не попасть на шипы. Погружайтесь в песок. Выскочив, продолжайте крутиться – там бомбы. Разбейте их и прыгайте через шипы. Поднимайтесь на обломок скалы и прыгайте вниз – там шипы. Через них прыгайте на транспортер, который движется навстречу. Крутитесь и проскочите через него. С другой стороны транспортера тоже есть шипы. Мчитесь вперед, не останавливаясь, пока не достигнете невысокого уступа с множеством буров, перед которым стоит мышь. Прыгайте на буры и быстро двигайтесь вперед. Затем прыгайте на уступ сверху, где стоит еще одна мышь. Затем погружайтесь в песок. Осторожно – там полно мигающих огней. Двигайтесь прямо, потом вниз, дальше направо, потом вверх, снова направо и опять вниз. Вы должны двигаться, огибая небольшую пещеру, в которой стоит мышь. После этого справа от вас будет вход в пещеру, но вам надо выше, к другому входу. Выпрыгивая, крутитесь – вам надо убить мышь и разбить кувшин с уменьшителем. Затем запрыгивайте на площадку справа, там стоит мышь, а потом подпрыгивайте и погружайтесь в песчаную жилу на потолке. Сразу двигайтесь направо. Вы вывалитесь в пещеру с бомбой. Запрыгивайте направо на площадку и крутитесь, чтобы разбить вертолет. Потом подпрыгивайте и погружайтесь в еще одну песчаную жилу на потолке. В следующей пещере слева выход из уровня.

Уровень 8

Вы падаете в каком-то темном пространстве. Остановитесь на самом большом камне из тех, что летят вам навстречу, и встаньте на его правый край. Дождитесь, пока вражеский звездолет начнет сбрасывать бомбы, потом перейдите на левую сторону камня. Звездолет выпустит струю лазерного огня, выдвинув для этого лучевую установку. Вам надо, крутясь, удариться об эту установку. Корабль замигает. Спрыгивайте с камня и летите до следующего такого же. Повторяйте эти действия четыре раза, и звездолет будет разрушен, а вы попадете на следующий уровень.

Уровень 9

Вы вырвались, наконец-то, из западни подземелий и попадаете на планету X. Идите направо и крутитесь, разбивая улиток и перепрыгивая шипы. Поднимайтесь по уступам и прыгайте через плавающую мину на площадку, слева вверху. Вы увидите существо, напоминающее рыбу, только плавает оно в воздухе. Прыгайте на эту рыбу, и она перенесет вас на площадку с бомбой. Оказавшись там, погружайтесь в песок и двигайтесь наверх. Постарайтесь не взять бомбу в виде торта и будьте осторожны – сразу за шипами, сверху, периодически опускается механический захват. Миновав его, прыгайте на узкую площадку, за которой плавает мина. Еще раз прыгайте направо, потом вниз и погружайтесь в песок. Вы упадете в пещеру. Идите направо и снова погружайтесь в песок. Вам надо попасть наверх – там, на одном из уступов, есть ящик с камнями. Дальше снова

пробирайтесь через песок вниз. На площадке слева будет улитка, а левее механический захват, за которым плавает рыба. Встаньте на самый край спуска и дождитесь момента, когда захват находится сверху, а рыба уже повернулась и уплывает от вас. Только тогда прыгайте. Вы попадете на уступ с бомбой. Идите дальше налево, прыгая по узким площадкам. Слева наверху есть аптечка. Ее можно взять, прыгнув туда со второго снизу уступа. Опустившись вниз, запрыгивайте на рыбу и двигайтесь направо. Там две улитки и существо, стреляющее огнями. Оно держится за стену. Прыгайте в узкую шахту, ведущую наверх, и, крутясь, поднимайтесь. С правой стороны широкого уступа сидит еще одно такое существо. Оно выстреливает по три огня подряд, а потом делает паузу. Именно в этот момент прыгайте направо и крутясь мчитесь вперед. Вы провалитесь и будете падать вместе с жиденьким водопадом. Это будет не бесконечное падение. Вы будете пролетать одно и то же место: один скат налево, там, где аптечка, и один скат направо, там, где стоит статуя с финишным флагом. Куда вам и надо попасть. Скатывайтесь по спуску налево. В падении начинайте крутиться и биться о стены. Потом на мгновение отпустите кнопку и снова крутитесь. Когда шахта кончится, вас выбросит прямо на площадку со статуей. Остается только поймать этот момент, чтобы снова не упасть в водопад. Если до этого вам потребуется взять аптечку, делайте так: в момент приземления на левый скат крутитесь, поднимаясь до падающей струи водопада, а потом сразу прыгайте налево. Когда вы попадете на уступ со статуей, идите по уступам направо. Выбирайте моменты, когда существа на стенах не стреляют. Затем, разбив улитку, погружайтесь в песок и поднимайтесь. Идите налево, и обнаружите в углу зонтик. Берите его, нажимая кнопку действие, крутитесь, и сможете немного полетать. Вам надо попасть на уступ справа. Там погружайтесь в песок и двигайтесь вниз. В тупике слева – аптечка. С уступа, на котором вы окажетесь, крутясь, двигайтесь налево, и упадете в поток воды, из которого торчат щупальца спрута. Прыгайте через них и забирайтесь на уступ справа. Подождите, пока мина, плавающая сверху, удалится, и забирайтесь выше. Потом сразу запрыгивайте в шахту и поднимайтесь. На самом краю площадки, за шипами, плавает мина. Прыгайте через шипы, когда мина наверху. Потом снова прыгайте и крутитесь, не отпуская кнопку, вправо, тогда вы попадете на площадку со статуей, за которой плавает мина. Пробирайтесь направо и прыгайте на рыбу, потом на узкую площадку, и на другую рыбу. Дождитесь, пока мины поднимутся, и спрыгивайте по уступам направо вниз. Сразу же погружайтесь в песок и, выйдя, берите зонтик. Поднимайтесь на самый верх, уворачиваясь от огней, которыми плюются существа на стенах. Вам надо попасть на левый уступ сверху и погрузиться в песок. С той стороны вас ждет сочный гамбургер. На трех рыбах переправляйтесь налево. Пройдя под захватом, дождитесь, пока мина уплывет наверх, и прыгайте на первую ступеньку. Мина опустится вниз – прыгайте на вторую. Оттуда наверх, направо. Крутитесь – там улитка. Двигайтесь направо, разбивая улиток, и берегитесь мин. Перепрыгнув через очередные шипы, вы окажетесь на уступе с круглой бомбой. Не прыгайте вниз. Дождитесь, пока появится рыба. Прыгайте на нее, и она доставит вас к выходу из уровня.



Уровень 10

Прыгайте в водопад и падайте вниз вместе с водой. На первом уступе вас будет ожидать спрут с двумя щупальцами, торчащими из воды. На втором – спрут без щупальцев, на третьем – только два щупальца. Вот тут вам и надо быть готовым. В конце площадки вам надо прыгнуть вправо, одновременно крутясь. Вы попадете на площадку, где сверху опускаются сразу три захвата. Идите направо и падайте в водопад. Летите и скатывайтесь до тех пор, пока не окажетесь на длинном спуске налево. Приготовьтесь, в конце спуска из воды торчит щупальце. Потом вы упадете вниз, и вас понесет по горизонтальной площадке. Впереди одно щупальце и голова спрута. Сразу за ней вам надо, крутясь, прыгать направо, и вы попадете на уступ. Дождитесь, пока мина поднимется наверх, и поднимайтесь по ступеням, затем прыгайте налево на площадку с бомбой. Двигайтесь дальше налево, перепрыгивая плавающую мину. Не обращайте внимания на улитку и не крутитесь, иначе вас сбросит назад, в водопад. Прыгайте на узкую площадку с круглой бомбой, а с нее – направо. Разбейте улитку и погружайтесь в песок. Двигайтесь направо и крутитесь – там еще одна улитка. Возьмите на краю площадки бензин и возвращайтесь к песку. Погрузитесь и двигайтесь наверх, до конца. Перепрыгивайте бомбу и падайте вниз. Сразу крутитесь – вам надо удержаться на правом спуске, чтобы запрыгнуть на площадку справа, по которой ползает улитка. Оттуда идите правее, и увидите статую с флагом. Перепрыгивайте на следующую площадку с улиткой, потом еще ниже – на уступ и спрыгивайте вниз. Фрукты, лежащие слева, не берите. Крутясь, двигайтесь направо – там улитка, и спрыгивайте в водопад. Вас пронесет через площадку со спрутом и двумя щупальцами, а на следующем спуске – направо, крутитесь и прыгайте правее, на уступ, над которым висит



захват. Идите направо. Дождитесь, пока улитка на соседней справа площадке отползет в сторону, и только тогда прыгайте. Вам придется потерять немного здоровья, но иначе не пройти. Дальше все просто – прыгайте по колоннам над минами, и доберетесь до выхода.

Уровень 11

Слева от вас над шипами плавает мина. Прыгайте на нее и, потратив немного здоровья, попадете на следующую площадку. Слева захват, за которым лежит бомба. Прыгайте на захват. Вас отбросит. Снова прыгайте и крутитесь. Затем идите дальше налево, пока захваты подняты. Разбейте улитку и берите в углублении зонтик. Возвращайтесь назад. Крутитесь и поднимайтесь вверх. Слева от вас в стене виден пролом. Направляйтесь к нему, и увидите, что сквозь стену можно пролететь. Опуститесь вниз на площадку, где ползает улитка. Разбейте ее и бомбу, возьмите еду и летите наверх, вдоль левой стены. Уклоняйтесь от огней, которыми плюются существа на стенах. Двигайтесь направо, огибая захват и мину. Держитесь у потолка пещеры, затем вдоль правой стены опускайтесь вниз и, сдвинувшись под скалой направо, снова поднимайтесь. Перемещайтесь налево и вниз, пока не попадете на площадку, где стоит еще один зонтик, ползает улитка, лежат бомба и торт. Съев торт, берите зонтик и поднимайтесь, лавируя вдоль левой стены. Потом смещайтесь правее, пока не увидите проход наверх, в котором есть сразу два существа на стенах. Проскакивайте между ними и поднимайтесь еще выше, вдоль правой стены, пока не упретесь в потолок. Двигайтесь налево и вдоль левой стены опускайтесь вниз, никуда не сворачивая. Вы попадете на площадку, где будет еще один зонтик, улитка и еда. Снова берите зонтик и поднимайтесь вдоль левой стены. Наверху будет захват. Минуйте его и сразу двигайтесь вверх, придерживаясь левой стены. Когда окажетесь на самом верху, двигайтесь направо и опускайтесь вниз. Справа от вас будет работать захват. Летите мимо него и возьмите аптечку. Затем летите налево и вниз – там будет площадка, на которой статуя с флагом. Поднимайтесь вверх, прямо над ней, и дальше двигайтесь налево – там обнаружится еще одна финишная статуя. Подпрыгивайте и погружайтесь в песок. Вы вывалитесь в замкнутой пещере. Встаньте в левый угол. Над вами из потолка выползет гусеница и уйдет в пол. Переместитесь на то место, где она исчезнет. Из правого верхнего угла снова появится гусеница. Она развернется у самого пола пещеры, и в этот момент вам надо крутясь ударить ее по хвосту. Она развернется и уйдет в пол. Возвращайтесь в правый угол. Гусеница появится из левой стены. Пока она крутится в середине пещеры, вам надо, крутясь, промчаться по потолку пещеры и оказаться в левом углу. Всю эту серию движений надо выполнять до тех пор, пока от гусеницы ничего не останется, так как с каждым вашим нападением она теряет одно сочленение. Когда вы победите гусеницу, слева откроется проход – он и будет выходом на следующий уровень.

Уровень 12

Здесь вам предстоит преодолеть настоящую полосу препятствий. Надо максимально быстро и точно осуществить все прыжки. Прыгать вы можете и по повозкам, и по коровам, и по осликам, и по быкам. Учитывать надо несколько особенностей: на быке вы можете скакать всего секунду, иначе он успеет хлестнуть хвостом – и здоровья как не бывало. На повозках вообще нельзя задерживаться – из бочек появляются стрелки. На тентах тоже нельзя долго находиться. Помимо всего этого надо помнить, что вас преследуют. По земле – знаменитый роадраннер, а в воздухе – лиса, летящая на реактивном ранце. И, наконец, последнее – вам надо умудриться сберечь здоровье, чтобы не подбирать еду, которая попадается по пути. Потеря времени слишком дорога. А чтобы сберечь здоровье, нельзя падать под копыта. Если все же упали – надо очень быстро запрыгивать назад.

Уровень 13

Здесь вы оказываетесь в техасском городке, состоящем из сплошного ряда зданий, населенных охранниками, бандитами и змеями. Из окон на вас сбрасывают наковальни и бомбы. Даже птицы, и те бомбят вас. Тем не менее, пройти уровень будет несложно. Идите направо, не трогая большой кувшин, в нем пчелы. Перепрыгивайте змею и, остановившись напротив двери, нажимайте кнопку й. Вы зайдете в помещение. Там, внутри, идите дальше направо и выходите обратно на улицу, нажимая кнопку к. Снеся с пути охранника-пеона, идите дальше направо и возьмите бензин. Затем поднимайтесь по лестнице налево и, не разбивая кувшин, дышите на охранников огнем. С птицами надо бороться, подпрыгивая и крутясь одновременно, а можно просто быстро отойти в сторону – попадания не точны. Разобравшись с охраной, заходите в дверь и идите направо – взять жизнь. Возвращайтесь к двери и выходите. Слева, где заканчивается площадка, виднеется край другой – прыгайте туда, потом на ящики, с них – еще выше, а затем туда, где лежит бомба и бродят два охранника.

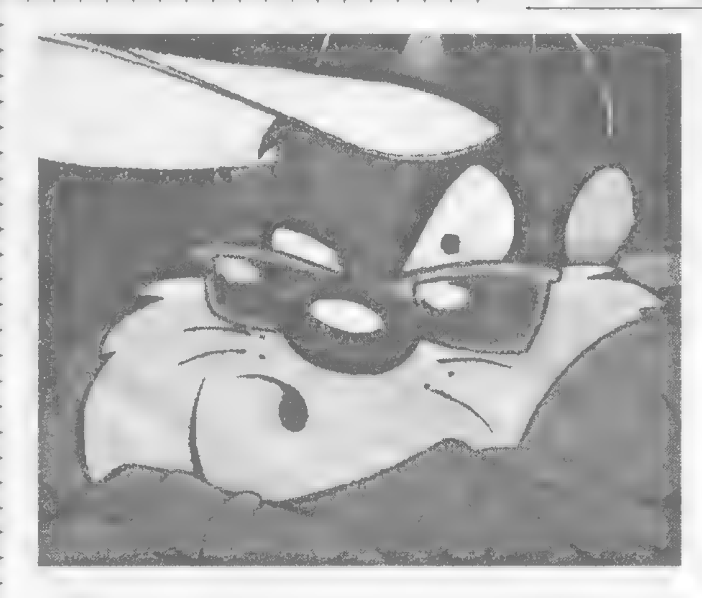
Наверху идите направо. Спускайтесь по лестнице и заходите в дверь. Внутри идите налево и поднимайтесь по внутренней лестнице, которая обозначена крестообразными отверстиями в стене. Затем идите направо и выходите из двери, у которой стоит охранник. Спускайтесь направо по лестнице и крутитесь – впереди три охранника. Доберетесь до бочки, нажмите кнопку к, а потом прыжок и спуститесь на лестницу, ведущую налево. Долго возле бочки не задерживайтесь – в ней сидит бандит, которого никак не убить. Спускайтесь налево по лестнице и, пройдя мимо двери, сожгите охранников и бомбы. Возьмите аптечку и идите дальше налево. Спрыгивайте, крутясь, и спускайтесь по другой лестнице направо. Вы опуститесь на землю. Слева лежит еще одна аптечка. Возьмите ее, если надо, и идите направо, перепрыгивая через кувшины. Убейте охранника и поднимайтесь по лестнице с широкими ступенями. Наверху будет стоять бочка с бандитом. Подпрыгивайте вверх над этой бочкой, крутясь, и вы поднимитесь на площадку, где у двери стоит охранник. Убейте его и заходите внутрь. Двигайтесь направо и выходите из двери. Тут вас ждет еще один охранник. Спрыгивайте вниз и идите налево. Прыгайте вниз и крутитесь – там охрана. Спускайтесь по лестнице направо. По земле бегает усатый бандит с двумя пистолетами. Не пытайтесь с ним бороться – бесполезно. Просто прыгайте подальше направо – там лестница, а наверху бочка. Не доходя до бочки, подпрыгивайте, крутясь, и поднимитесь между стен наверх. Вам надо попасть на правую сторону, а не туда, где стоит охранник. Поэтому когда будете прыгать и крутиться, надо прыгать вверх и направо. Дальше идите направо и около бочки снова прыгайте вверх, крутясь, чтобы подняться. Наверху охранник и бомба, поэтому, скорее всего, вам придется прыгать не один раз. Когда окажетесь наверху – загляните на уступ слева – там есть бензин. Взяв его, прыгайте направо и крутитесь, там два охранника. Затем жмите кнопку к и прыжок – вам надо опуститься на землю. Идите направо и заходите в дверь. Встаньте в правом окне за дверью и прыгайте, крутясь. Вы поднимитесь наверх внутри здания и окажетесь перед дверью. Выходите и спускайтесь по лестнице направо. Сожгите охранников, но не трогайте два кувшина. Идите направо и запрыгивайте на ящики, с них – на узкую площадку, на которой стоит охранник. Оттуда – вниз. Рядом с круглой бомбой и кувшином жмите кнопку к и прыжок одновременно и опуститесь на один этаж ниже. Идите направо, мимо двери, и по ящикам поднимайтесь к охраннику. Дальше карабкайтесь по ящикам и наверху идите направо, сжигая охрану. Около бочки с бандитом опускайтесь вниз, затем еще ниже. За кувшином слева будет лежать жизнь. Возьмите ее и идите направо. Около бочки подпрыгивайте, крутясь, и поднимайтесь вверх, между стен. С площадки наверху спрыгивайте направо, крутясь – там охрана. Затем берите бензин и опускайтесь вниз на два этажа. На каждом вас будет ждать по охраннику. Затем входите в дверь и идите налево через открытую галерею. Спускайтесь по лестнице внутри здания и выходите на улицу. Идите налево и поднимайтесь по лестнице на площадку, по которой носится усатый бандит. Перепрыгивайте через него и спускайтесь справа по лестнице. Указатели на стенах приведут вас к табличке выхода.

Уровень 14

Очередной босс уровня – бык, а вы, соответственно, – торреро. Вам надо мчаться впереди быка до самой ограды и в последний момент подпрыгнуть. Бык врежется в столб, и над его головой появятся звездочки. Тотчас неситесь в центр арены и, как только появятся рога несущегося на вас быка, крутясь, убегайте к противоположной стене. В последний момент опять прыгайте. Повторить действия надо семь раз и бык издохнет, а вы, таким образом, перейдете на следующий уровень.

Уровень 15

Вы попадаете в замок. Идите направо, крутясь. На полу лежит глаз, и его надо растоптать. Дальше в ямах шипы, а над ямами летают злые осы. Дождитесь, пока оса опустится к самым шипам, и тогда прыгайте через нее. Вам надо перепрыгнуть через трех ос. За ними на полу катается глаз. Крутитесь. Потом возьмите бензин – без него вам дальше не пройти. Прыгайте на выступ на стене и смотрите в левый угол – там следующий выступ, но над ним летает оса. Дождитесь, пока она улетит наверх, прыгайте, а потом сразу же прыгайте на выступ справа и выше. Когда оса опустится, прыгайте на выступ слева на том же уровне и так далее – пока не окажетесь на лестнице. Там прыгает глаз, сожгите его и возьмите еду. Поднимайтесь по лестнице направо. На площадке, где прыгает еще один глаз, слева есть рубильник, который можно включить, используя кнопку «действие». Ворота справа откроются. Идите через них. На полу катаются глаза, и сверху падает огонь. Пройдите через ворота и поднимайтесь по лестнице направо – там еще один рубильник. На этой лестнице появятся летающие глаза. Крутитесь. Нажмите рубильник и



спускайтесь. У первой ступени лестницы нажмите кнопку к и прыжок. Спускайтесь по лестнице еще ниже, влево. Задержитесь в воротах. Впереди есть рыцарь, который скачет на драконе туда-сюда. Его уничтожить нельзя, поэтому дождитесь момента, когда он скачет на вас, и перепрыгивайте его, а потом быстро убегайте, но помните, вам надо вовремя остановиться, когда галерея закончится. Впереди есть пища, а дальше – огонь. С верхней ступеньки лестницы, ведущей дальше налево, сильно прыгайте, и огонь вам будет не опасен. Внизу съешьте гамбургер и возьмите камни. Идите направо. Над ямой с шипами есть выдвигающиеся уступы, по которым вам придется прыгать. Когда попадете на второй уступ, не торопитесь – он не задвигается. Дождитесь такого положения, когда оса двигается вниз, а уступ справа начинает выдвигаться, и тогда прыгайте вперед, а потом еще раз, чтобы оказаться у ворот. Идите направо на лестницу и поднимайтесь. Перед вами будет выдвигаться еще один уступ. Прыгайте на него. А потом сразу же дальше, и крутитесь, чтобы растоптать глаз. Снова поднимайтесь по лестнице и теперь уже без опаски перепрыгивайте к воротам. Приготовьтесь, вам придется проделать сложное упражнение. Из стены над вами будут поочередно выдвигаться три уступа. Точность прыжков должна быть максимальной: одна секунда – один прыжок, потому что если вы упадете, внизу будет поджидать здоровенный охранник с топорами, которого невозможно уничтожить. Оказавшись наверху, идите налево, возьмите бензин и нажмите рубильник, предварительно уничтожив прыгающий глаз. Спрыгивайте вниз и убегайте налево, снова прыгая. Затем идите направо и прыгайте через ямы с шипами, в которые падает огонь. Над ними будут ворота, пройдя через которые, вы возьмете аптечку. Проходите через еще одни ворота, и увидите статую с финишным флагом. Вот тут-то вам придется попрыгать. Запрыгивайте на первый уступ и наблюдайте за тем, как движется оса и уступ справа. Когда оса начнет опускаться, а уступ только выдвинется – прыгайте на него и сразу же – на следующий. Дальше вам придется проделать то же самое. Не надо торопиться. На следующем неподвижном уступе задержитесь. Прямо над вами будет виден еще один неподвижный уступ. Вам – туда. Прыгайте на выдвигающийся уступ справа сверху, а с него налево наверх. Дальше прыгайте снова налево наверх, на выдвигающийся уступ, и еще левее и выше. Теперь за осой слева и ниже – следующая цель. Сожгите осу и прыгайте на выдвигающийся уступ слева и сразу дальше. Слева от вас будет площадка с катающимся глазом. Когда он укатится – прыгайте и крутитесь. Запрыгивайте на два уступа над площадкой и прыгайте налево, на широкую площадку. Слева от вас останутся прыгающий глаз и коробка с камнями. Проберитесь между падающими огнями. За ними будет рубильник. Нажмите его и возвращайтесь на площадку, где катался глаз. Отсюда вам надо по уступам перебраться направо, туда, где вы недавно поднимались. Остановитесь на неподвижном уступе и приготовьтесь. Справа и сверху от вас будут два выдвигающихся уступа. Не торопитесь и, внимательно изучив их движения, прыгайте туда, когда нижний уступ уже выдвинулся, а верхний только собирается это сделать. В самый последний момент, когда первый уступ уже задвигается, прыгайте с него, а потом сразу же дальше – направо, к воротам. Идите направо и берегитесь падающего огня и катающихся глаз. Пройдите направо через ворота и, перед первой ступенькой лестницы, ведущей наверх, нажимайте кнопку к и прыжок. Спускайтесь налево и перепрыгивайте через рыцаря. Слева на колонне найдется рубильник. Включите его и идите направо до конца площадки, но не прыгайте, а просто падайте с края. Вы должны попасть прямо на уступ. Слева от вас будет падающий огонь, за ним еще два. Прыгайте прямо по ним, и доберетесь до площадки с воротами, через которые выйдете с этого уровня.

Уровень 16

Вы очутились внутри замка, по стенам которого только что с таким упорством карабкались. Но что ждет вас впереди! Идите направо и перепрыгивайте через рыцаря. Спускайтесь по лестнице, дождавшись, пока рыцарь внизу отойдет налево. Берите бензин, сожгите рыцаря и осу слева. Идите по лестнице вниз и сожгите еще одну осу. Внизу будет палач, кидающий топоры. Выждите, пока очередной топор пролетит, и, спрыгнув с предпоследней ступеньки на пол, крутясь, неситесь направо, но недалеко. У двери остановитесь. Нажмите кнопку й, и войдете в потайной ход. Идите по нему направо. Выйдя, сожгите рыцаря и поднимайтесь по лестнице направо. На второй ступеньке остановитесь и дождитесь, пока оса отлетит влево, а топоры, болтающиеся на цепях, отклонятся вправо. Потом запрыгивайте на самый край площадки и сжигайте осу. Когда топоры снова отклонятся вправо, пронеситесь под ними, крутясь. Подкрепитесь в правом углу. Над вами будет летать оса. Когда она справа – прыгайте наверх, крутясь, и поднимайтесь по шахте. Идите налево. Остановитесь перед ямами, в которых горит огонь, и сожгите прыгающие глаза. Прыгайте налево, через ямы, потом со-

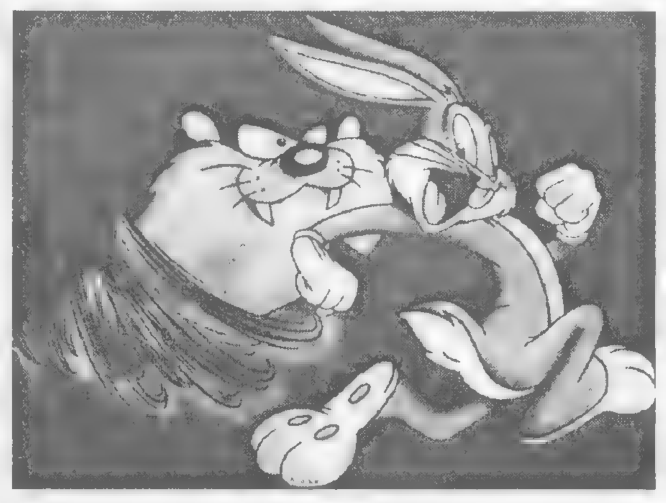
жгите рыцаря и в углу прыгайте вверх в шахту, крутясь, чтобы подняться. Наверху есть еще один рыцарь. Сожгите его и заходите в дверь тайного хода. Когда вы выйдите из него, увидите еще одного рыцаря. Сожгите его и идите дальше направо. Над ступеньками лестницы, ведущей вниз, прыгают глаза, крутясь, разбейте их и спускайтесь. На дверь не обращайте внимания, идите дальше направо, но только тогда, когда оса над лестницей поднимется до потолка. Спускайтесь по лестнице до факела. Над вами в этот момент будет летать оса под потолком. Пусть она улетит как можно левее, тогда прыгайте, но не вниз, а налево – там есть бензин. Возьмите его и спускайтесь ниже. Крутясь, уничтожьте глаз и сожгите осу. Идите налево, остерегайтесь еще одной осы, но не жгите ее. Спрыгивайте и подходите к краю ямы с огнем. Быстро жгите рыцаря и глаз, перепрыгивайте яму и берите аптечку. Возвращайтесь к лестнице, но проходите мимо, и сожгите рыцаря. Вы очутитесь перед винтовой лестницей. Подниматься надо так: стойте у того места, где начинается путь наверх, и, крутясь, двигайтесь направо. Когда поднимитесь – увидите статую с флагом. Идите направо и перепрыгивайте через рыцаря. Падайте с лестницы вниз и крутитесь – там прыгающий глаз. Затем, сторонясь осы, падайте еще раз вниз, и окажетесь на колонне, вокруг которой горит огонь. Прыгайте направо, через яму с огнем, потом еще раз. Глаза, прыгающие здесь, можно не трогать. Идите дальше направо. Сжигайте рыцаря и поднимайтесь по винтовой лестнице. Встаньте у закрытой двери и осмотритесь. Слева, на уступе, лежит еда, но над ней вьется оса. Справа ходит рыцарь. Сожгите его или перепрыгните и в правом углу прыгайте, крутясь, там шахта. Когда поднимитесь, быстро отходите от края, иначе оса сбросит вас вниз. Потом идите налево и подкрепитесь фруктами, которые лежат на уступе. Затем прыгайте вниз, в шахту. Пробегайте под топором, когда он отклонится влево. Не бойтесь крутиться – на полу катается глаз, и он не даст вам упасть в огонь. Подождите, пока оса поднимется, и запрыгивайте направо. Дальше прыгайте через ямы с огнем, пока не попадете на площадку с рыцарем. Откройте дверь и идите направо. Возьмите бензин и подкрепитесь гамбургером. Справа, в потайном ходе, будет лестница. Поднимайтесь, выходите из двери. Сожгите рыцаря и, подойдя к левому краю площадки, прыгайте на уступ слева вверху. Сожгите ос, пробираясь по тоннелю, и скоро увидите еще одну статую с флагом. Прыгайте через ямы с огнем дальше налево и сожгите рыцаря с осой. Возьмите в углу бензин и спускайтесь по винтовой лестнице. Делается это просто: встаньте, не доходя двери, крутитесь и двигайтесь налево. Внизу неситесь налево и запрыгивайте на уступ с бомбой.



Потом сожгите осу и прыгайте на следующий уступ справа, потом еще выше, на уступ слева, где лежит бомба. Оттуда дальше налево, к двери. Прыгайте через ямы с огнем и сожгите рыцаря. Затем спускайтесь по винтовой лестнице и идите направо. Сожгите рыцаря и, прыгая с уступа на уступ, поднимайтесь наверх. Сожгите еще одну осу. Стоя на предпоследнем уступе, вы увидите сверху выход, но будьте осторожны – там летает оса, которую не видно. Прыгайте, и вам должно повезти, потому что вы добрались до выхода.

Уровень 17

Теперь вы будете путешествовать по подземельям того же замка. Идите направо и перепрыгивайте через двоих рыцарей. Спускайтесь по ступеням, перепрыгивайте еще одного рыцаря и двигайтесь направо. Перепрыгивайте ямы, заполненные зеленой жижей. Осторожнее – на площадках между ямами тоже есть рыцари. Вы доберетесь до подъемника, который будет справа от вас. Прыгайте на платформу, идущую вниз, и, когда она приблизится к нижнему колесу, идите направо. Вы упадете на платформу другого эскалатора, движущегося горизонтально. Когда доедете до правого колеса, перепрыгивайте на платформу эскалатора, идущую наверх. Около колеса наверху прыгайте на площадку закрытой двери и крутитесь – там катается глаз. Идите направо и падайте на нижнюю площадку под вами. Берите ящик с камнями и не трогайте глаз, иначе вас сбросит в самый низ. Потеряв немного здоровья, падайте на площадку, расположенную еще ниже. Там разбейте камнем рыцаря и подкрепитесь. Потом падайте еще раз, когда очередная платформа, идущая вниз, скроется из глаз, тогда вы попадете на одинокую платформу, вращающуюся на колесе. Если этого не получилось и вы все-таки упали в жижу, запрыгивайте на платформу правого колеса. А с нее уже перебирайтесь на левое. Оттуда вам надо попасть на площадку слева. Идите дальше налево, и увидите разрядники, под которыми катается глаз. Выждите, пока молния будет бить между двумя верхними разрядниками, и, крутясь, двигайтесь налево. Потом прыгайте и идите дальше. Ос можно не трогать. Просто проходите под ними. Следующие разрядники надо проходить несколько иначе. Не опускайтесь на саму площадку, по которой катается глаз. Стойте чуть выше и, когда молния будет бить между верхними разрядниками, крутясь, неситесь вперед. Следующую осу тоже можно не трогать. Опуститесь на одну ступеньку, и вы увидите эскалатор, движущийся горизонтально. Встаньте не на край ступеньки, а наоборот, к ее началу, и прыгайте, когда увидите платформу у самого колеса. Дальше налево вам имеет смысл перемещаться,



только если туго со здоровьем – там, на уступе, гамбургер. Если же все нормально, то прыгайте на платформы, движущиеся так же горизонтально над вами. Возьмите бензин на уступе и поднимайтесь по платформам эскалаторов выше. На последнем горизонтальном эскалаторе остановитесь. На площадку справа прыгать не надо. Теперь вам надо попасть на одну из платформ вертикального эскалатора, который находится слева. Но спешить тут не надо. Обратите внимание, что, как только вы попадете на платформу вертикального эскалатора, вам надо сразу же спрыгнуть налево на площадку. А там есть труба, которая время от времени выпускает пар, который неизбежно сбросит вас вниз. Поэтому вам надо прыгать только когда труба уже выпустила пар, а платформа эскалатора находится чуть ниже площадки, на которую вам надо попасть. Когда вы все это проделаете, идите налево и запрыгивайте на площадку слева сверху – там есть бензин. Затем возвращайтесь и спускайтесь на уступ слева внизу. Теперь вам предстоит спуститься вниз по уступам, но не прыгая, а просто сваливаясь с них. На втором уступе справа есть рыцарь. В результате вы окажетесь на площадке рядом с ямой, заполненной жижей. Справа от вас будет летать оса. Спускайтесь на одну ступеньку вправо и сожгите насекомое. Идите дальше направо, и увидите разрядники. Они работают по очереди с паузой. Так что пройти их легко. Поднимайтесь по лестнице направо к еще одному разряднику и так далее. Идите направо, пока не увидите статую с флагом. Отсюда прыгайте налево, на площадку, по которой катается глаз. Потом дальше налево. Подкрепитесь гамбургером и теперь прыгайте направо, крутясь, но не сильно, чтобы не разбить кувшин с увеличителем. Выпейте его и идите направо. Падайте вниз, идите дальше направо и поднимайтесь по лестнице. Перед последней ступенькой дождитесь, пока действие увеличителя закончится, и запрыгивайте направо. Сожгите осу. Подойдите к правому краю площадки и прыгайте на платформу, вращающуюся на колесе. С нее – дальше направо, на площадку. Оттуда снова на такую же платформу и опять на площадку. Справа от вас будет вертикальный эскалатор, а над вами – горизонтальный. Вам надо попасть наверх. Прыгайте сначала на платформу вертикального эскалатора, после того как трубы справа выпустят пар, и сразу же прыгайте вверх налево, на платформу горизонтального эскалатора. Аптечку на уступе справа лучше не брать. Прыгайте с эскалатора налево, и увидите вторую статую с флагом. Поднимайтесь по лестнице и проходите через три уже знакомых разрядника. Затем, в левом углу, подпрыгивайтя и крутясь, поднимайтесь по шахте наверх. Сожгите рыцаря и идите направо. Прыгайте через яму с жижей, сжигайте глаз и прыгайте на платформу эскалатора. С нее – на следующую. Оттуда на платформу на колесе. Теперь ваш путь лежит наверх по таким вот платформам на колесах. Имейте терпение, и все получится. Попав на самое верхнее колесо, сожгите осу и прыгайте налево на площадку. Идите все время налево, сжигая глаза и ос, пока не найдете табличку с надписью выхода.

Уровень 18

Вы по-прежнему в подземельях. Идите направо, и окажетесь в зале с двумя креслами. Здесь вам будет противостоять существо в виде сердца. Идите в правый угол помещения и просто прыгайте на месте. Сердце тоже будет прыгать. Когда оно запыхается и остановится передохнуть, прыгайте, крутясь, и бейтесь о стену так, чтобы, отлетев, попасть по сердцу. Эту операцию вам надо проделать четыре раза и тогда противник усядется в одно из кресел. Неситесь ко второму и, запрыгнув на него, включайте рычаг. Ваше сознание переместится в это существо. Теперь заставьте сердце прыгать так, чтобы разбить разрядник, который висит под потолком. Оператор убежит, пробив в стене свой трафарет. Заставьте сердце забраться в кресло и жмите рычаг. Сознание вернется в тело дьявола. Идите направо – там откроется тоннель. Это и есть выход.

Уровень 19

Вы попадаете в дом некоего Марвина. Идите направо и перепрыгивайте робота с шипами. Потом подпрыгивайте, крутясь, и разбивайте летающего робота. Запрыгивайте на кубик-лифт и поднимайтесь наверх вдоль правой стены. На уступе с бомбой пересаживайтесь на другой кубик, летающий горизонтально, и в помещении, куда он вас доставит, возьмите коробку с камнями. Возвращайтесь на уступ с бомбой и идите направо. Прыгайте через шахту, ведущую вниз на уступ, потом выше – там есть еда. Спускайтесь в шахту и идите налево, спрыгнув вниз. Разбейте двух летающих роботов и спрыгивайте еще ниже и налево. Затем сразу крутитесь и двигайтесь направо – там два робота. Идите направо и, перепрыгнув робота с шипами, запрыгивайте на уступ. Над вами будут два летающих робота и лифт. Разбейте роботов и поднимайтесь. Направо идти не надо. Наверху выпейте увеличитель из кувшина и быстро идите направо. Падайте, поднимайтесь на лифте, стремясь уйти как можно дальше направо, пока не окончилось действие увеличителя. Вы должны успеть дойти до зала, в центре которого в воздухе висит кубик, на котором сидит робот с шипами. Идите до правой

стены и поднимайтесь наверх. Перепрыгивайте бомбу и робота. Потом вставайте на правый край площадки и прыгайте, крутясь, направо и вверх. Вы попадете на площадку, где лежит кость. Возьмите ее, нажав кнопку «действие», и идите направо. Падайте и в узком коридоре отдайте кость собаке. Она пропустит вас дальше. Идите направо. Запрыгивайте на следующую площадку и падайте в шахту. Стены помещения начнут сжиматься. Прыгайте и крутитесь. Когда стены начнут сходиться, вы поднимитесь. Поднимайтесь еще выше и идите налево. Затем на лифте поднимайтесь на площадку с роботом. Разбейте летающего робота и идите налево. В коридоре разбейте еще одного робота и дождитесь, пора робот с шипами освободит вам дорогу. Прыгайте через него, идите налево и спускайтесь на лифте. Прыгайте на узкий выступ на левой стене, а с него прямо в стену чуть выше – там есть проход в комнату, где лежит аптечка. Спрыгивайте оттуда вниз и идите направо. В узком коридоре, перед роботом с шипами, в потолке есть ниша. Прыгайте и крутитесь. Бейтесь в нише о стены до тех пор, пока робот не уедет. Идите дальше направо и падайте, крутясь. Вам надо разбить еще одного робота. Идите направо, и увидите статую с флагом. От нее продолжайте идти направо. Подкрепитесь гамбургером и идите дальше. Вы войдете в помещение с окном, за которым видна аппаратура. Постойте там, и через некоторое время экран замигает. Ваш компьютер вовсе не испортился – так задумано. Выходите налево, и увидите, что вы раздвоились. Встаньте у того кубика, который висит ниже всех. Ваш двойник встанет за вами. Прыгайте на месте, и окажетесь на плечах двойника. Он тотчас подпрыгнет, а вы прыгайте уже с его плеч на кубик, с него – налево, на другой, а оттуда левее, на площадку. Прыгайте вниз налево и крутитесь. У выхода из коридора вас будут ждать два робота. Подпрыгивайте, крутясь, и на лифте поднимайтесь на площадку, где стоят кресла. Сразу за ними вы провалитесь в мусорную шахту. Пролетев немного, начинайте крутиться. Время от времени отпускайте кнопку. Так вы сможете попасть в секретное помещение, где лежит жизнь. Выйдя оттуда, снова крутитесь, и попадете на площадку. Если же провалитесь дальше, то крутитесь, когда стены начнут сжиматься, и выскочите на ту же площадку. Идите направо и опускайтесь на лифте. На ходу перейдите на другой лифт, а с него перепрыгивайте на кубик, движущийся горизонтально. С этого кубика перепрыгивайте на тот, что движется по диагонали, и доберетесь до площадки с диваном и столиком. Оттуда прыгайте направо, на кубик, и он перенесет вас дальше, но, спрыгивая с него, крутитесь – там робот. Идите дальше направо, перепрыгивая через мины. Поднимайтесь на лифте, и очутитесь перед раздваивателем. Заходите в него. После того как процесс раздвоения закончится, спускайтесь по лестнице направо и подходите к лифту. Запрыгивайте на него, и двойник последует за вами. Затем подпрыгивайте, стоя на плечах двойника, и он спрыгнет на площадку с диваном и столиком. Прыгайте на правый край площадки, затем на плечи двойника, потом подпрыгивайте и, когда двойник прыгнет, с него прыгайте на площадку справа. В помещении подкрепитесь и идите направо. Спрыгивайте с лестницы, разбудите собаку и запрыгивайте обратно. Потом перепрыгивайте собаку и, крутясь, неситесь направо. Запрыгивайте на площадку и ешьте табличку с надписью «выход».

Уровень 20

Здесь вы научитесь, как заправский космонавт, хождению по стенам и потолкам. Одно замечание – в описании понятия «направо», «налево», «вверх», «вниз» всегда употребляются в их стандартном значении, то есть так, как может применять их игрок к самому себе. Идите направо. Остановитесь на краю площадки. Под вами – лазер. Прыгайте направо и крутитесь. Затем таким же образом перебирайтесь через следующее препятствие. Разбейте летающего робота, но будьте внимательны – прыгать направо не рекомендуется, на потолке тоже лазер. Запрыгивайте на лифт и на ходу перебирайтесь на другой. Встаньте на правый край лифта и, когда увидите сверху стрелку, прыгайте. Оказавшись на потолке, идите направо, туда, куда указывает стрелка. Остановитесь на краю площадки и прыгайте прямо на стрелку. Вас развернет боком, и вы приземлитесь на правую стену как на пол. Идите вниз, и тогда вы упадете направо. Крутитесь и жмите кнопку й. Описав почти полный круг по стенам и потолку, вы доберетесь до стрелки, указывающей направо. Подпрыгните на ней. Вас перевернет, и вы будете стоять на правой стене. Крутитесь и двигайтесь вниз, потом налево. Разбейте летающего робота и, крутясь, двигайтесь налево, пока не доберетесь до стрелки, указывающей направо. Подпрыгните на ней, и вас перебросит на правую стену. Снова, крутясь, неситесь наверх, пока не окажетесь на потолке. Под вами будут висеть кубики. Идите направо, до стрелки к. Вы упадете, и пол снова станет полом. Перепрыгивайте через стрелку, указывающую наверх, и спрыгивая вниз, крутитесь – там вас ожидает новый враг – лазерное колесо. Крутясь, разбейте его. Идите направо и разбейте робота. Падайте в шахту. Крутясь, двигайтесь налево, разбейте робота и снова падайте вниз. Спрыгивайте на кубик у стены и с него – на другой, который двигается по горизонтали. Вы увидите лазерную установку. Крутитесь и бейтесь о нее. Вас сбросит. Снова запрыгивайте на кубик и повторите удар. Установка разрушится. Это и есть ваша цель – разрушить все установки. Спрыгивайте на пол и идите направо, но в шахту не падайте. Прыгайте правее и крутитесь. Вас развернет на стрелках, и вы вернетесь в зал, где только что разрушили установку. Идите наверх, пока не упретесь. Подпрыгивайте и крутитесь. Ударяйтесь о стены, и вас выбросит наверх. Двигайтесь вправо, и доберетесь до места, где уже были. Две стрелки рядом: одна указывает вниз, другая – наверх. Стоя на потолке, перепрыгивайте через стрелку, указывающую вниз, и идите налево, до другой такой же стрелки. Там переворачивайтесь и продол-

жайте идти налево. Перепрыгивайте робота с шипами и, крутясь, неситесь налево. Там вы разобьете еще одного робота. Потом спрыгивайте вниз и снова крутитесь – еще один робот. Идите направо и падайте. Вы добрались до еще одной установки. Запрыгивайте на кубик, движущийся по вертикали, и разбивайте ее. Спрыгивайте на пол и двигайтесь направо, крутясь. Затем падайте. Вы пролетите мимо дивана и кресел со столиком и приземлитесь на правую стену. Двигайтесь наверх, и упадете на потолок. Вы на знакомом месте, где есть две стрелки, на полу и потолке. Возвращайтесь в нормальное состояние, чтобы пол был полом, перепрыгивайте стрелку, указывающую наверх, и идите направо. Падайте в шахту, затем в другую, что немного левее, и попадете в зал, где вы уже разрушили установку. Из зала идите направо и падайте в шахту. Теперь вам надо запрыгнуть на кубик, двигающийся по диагонали, а с него – в коридор слева. Идите налево и осторожно падайте. Попадете прямо на два кубика. Слева от вас будет работающая установка. Разбивать ее надо, прыгая с третьего по счету от пола кубика. Когда разобьете установку, запрыгивайте на второй от пола кубик. Справа от вас будут четыре стрелки, указывающие вниз. Прыгайте на две нижних и крутитесь, тогда вы попадете в секретный коридор. Идите по нему направо до упора, потом прыгайте и крутитесь. По шахте вы доберетесь до последней установки. Выскочив из шахты, идите налево к стрелке, указывающей наверх. Падайте на потолок и используйте стрелку, указывающую вниз. Когда пол снова станет полом, справа от вас будет виден кубик. Запрыгивайте на него и разбивайте установку, повторяя описанные действия. Когда разобьете, снова падайте на потолок, переворачивайтесь и идите налево. Перепрыгивайте шахту и идите дальше налево. Вы доберетесь до двойных стрелок на полу и потолке. Идите дальше налево. Вы упадете на площадку, где стоит диван, кресло, лампа и столик. Теперь идите направо и падайте. Снова идите направо и, крутясь, поднимайтесь по правой стене. Вы упадете и окажетесь на правой стене другого прохода. Идите вниз и крутитесь – там лазерное колесо. Затем идите налево до тех пор, пока не упадете мимо двух двигающихся по вертикали кубиков. Приземлившись на пол, идите направо. Вся лазерная защита снята и ничто не мешает покинуть уровень.

Уровень 21

Итак, финал всей игры! Вам предстоит бороться с огромным роботом, которым управляет один из марсиан. Задача непростая. Становитесь между громадных башмаков робота, тогда он не сможет топтать вас. Он будет отталкивать вас ногой, надо будет запрыгнуть на ободок башмака. С него – на первое сочленение ноги, а оттуда – на плечо. Теперь, крутясь, ударяйтесь о желтый гребень на кабине. Раздастся характерный звук. Проделав это упражнение несколько раз, вы разрушите робота. Не торопитесь перепрыгивать с первого сочленения ноги на плечо. Прыгайте только тогда, когда робот начнет крутить ногой, чтобы сбросить вас. Попытайтесь также, не сразу падать после того, как ударите по гребню. Вполне можно, отпрыгнув, удержаться на плече и нанести еще один удар, а то и два-три удара. Когда победите робота, летающая тарелка доставит дьявола на родину – Тасманию. Поздравляю, вы – победитель!



URBAN STRIKE

УДАР В ГОРОДЕ

После успеха таких игр, как Desert Strike и Jungle Strike, Electronic Arts выпустила новую игру о приключениях бесстрашного экипажа вертолета. Что же случилось на этот раз? Главарь террористической организации Мелоун, вступая на съезде своих сторонников, заявляет, что пришло время захватить власть в Америке. Тем же вечером Мелоуну его помощник сообщает о том, что в их организации внедрен федеральный агент с разведывательной миссией. Мелоун отдает приказ на уничтожение агента. Мы видим, как взорвалась машина с федеральным агентом. Поэтому пилоту, успешно выполнившему задания Desert Strike и Jungle Strike, дается новый приказ на уничтожение Мелоуна и его организации.

1 игрок	Боевик	56% Рейтинг



Управление

Кнопка ↑ – полет вашего вертолета вперед. Когда вы в роли пилота вертолета, движение вперед.
Кнопка ↓ – полет вашего вертолета назад. Когда вы в роли пилота вертолета, движение назад.
Кнопка ← – вращение вашего вертолета против часовой стрелки. Когда вы в роли пилота вертолета, движение влево.
Кнопка → – вращение вашего вертолета по часовой стрелки. Когда вы в роли пилота вертолета, движение вправо.
Кнопка «А» – стрельба тяжелыми ракетами «Hellfires»(Адское пламя), также кнопка «А» используется для экстренного сброса груза, зацепленного на крюк лебедки.
Кнопка «В» – стрельба кассетными ракетами «Hydras»(Гидра).
Кнопка «С» – стрельба из крупнокалиберного пулемета.
Кнопка «Select» – в этой игре не используется.
Кнопка «Start» – пауза и вход в меню карты, статистик вашего вертолета и списка целей вышей миссии.

Игровое меню

В начальном меню игры существуют четыре варианта для выбора: нажав кнопку «А», вы попадете в экран для ввода кода. Список всех кодов смотрите в конце описания. Нажав кнопку «В», вы попадете в комнату отдыха пилотов, где можете выбрать второго пилота – стрелка, с которым вы будете летать (хотя и летать и стрелять придется вам одному). Список всех пилотов с их характеристиками смотрите в разделе «Пилоты». Нажав кнопку «С», вы попадете в подменю настроек игры, где вы можете переназначить кнопки стрельбы и выбрать тип джойстика. Также в этом меню вы можете выбрать тип полета вашего вертолета: «With momentum» – с инерцией или «No momentum» – без инерции. При полете без инерции ваш вертолет мгновенно останавливается, как только вы отпустите кнопку движения, что позволит вам точнее прицеливаться, но сильно ограничит маневренность вашего вертолета. При полете с инерции ваш вертолет будет пролетать небольшое расстояние после того, как вы отпустите кнопку движения, – это немного затруднит прицеливание при стрельбе, но обеспечит вам дополнительную свободу маневра. Я советую вам летать с инерцией, метко стрелять вы быстро научитесь, а ограничение маневра будет стоить вам не одно дополнительное попадание по вашему вертолету. К тому же полет с инерцией намного реалистичнее. И, наконец, нажав кнопку «Start», вы начнете игру.

Выбор пилота

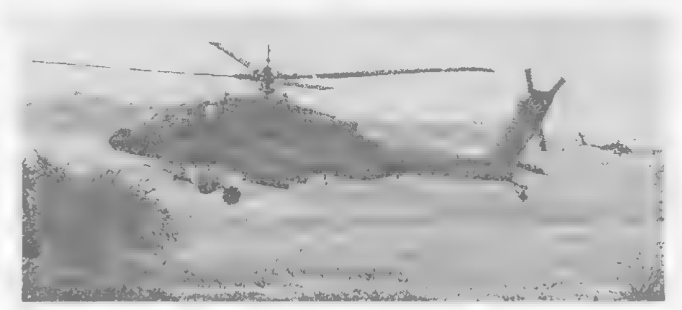
Нажав кнопку «В» в начальном меню, вы попадете в комнату отдыха пилотов, где можете выбрать второго пилота. Этот пилот выполняет роль стрел-



ка и все его умения отразятся на стрельбе вашего вертолета. Пилот, который выбран в данный момент, выделен синим контуром и смотрит на вас. Пролистать всех пилотов можно кнопками ← и →. Когда вы выбираете пилота, он отрывается от своих дел и начинает смотреть на вас, а верху экрана появляется его имя, прозвище и краткая характеристика. Если под характеристикой пилота написано M-I-A, это означает, что этот пилот недоступен в данный момент. Вы сможете выбрать таких пилотов, когда пройдете несколько миссий.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на игровой мир сверху и немного сзади. Эта игра довольно точно имитирует полет вертолета, то есть при полете вперед нос вашего вертолета опускается вниз, а при полете назад нос задирается вверх, так что будьте внимательны при стрельбе. В этой игре существуют два жизненно важных показателя вашего вертолета: количество топлива и состояние брони вертолета. Посмотреть эти и многие другое статистики можно в меню карты, нажав кнопку «Start». Все числовые показатели в этом меню имеют три степени состояния, которые различаются тремя цветами: зеленый (от 100 до 40 процентов) – все в порядке, желтый (от 40 до 20 процентов) – внимание, красный (от 20 до 0 процентов) – опасность! Теперь разберем это меню подробнее. В левом верхнем углу под надписью «Armor» написано количество единиц брони вашего вертолета. Когда этот показатель станет равным нулю, ваш вертолет разобьется, и вы потеряете одну жизнь. Максимальное значение этого показателя равно тысяче единиц. Восстановить броню вашего вертолета можно, подобрав ремонтные комплекты. Когда этот показатель пожелтеет, летите за ремонтным комплектом. Под этим показателем под надписью «Fuel» написано количество оставшегося топлива. Когда этот показатель станет равным нулю, ваш вертолет рухнет на землю и разобьется, вы потеряете одну жизнь. Максимальное значение этого показателя равно ста единицам. Пополнить запас топлива можно, подобрав бочки с топливом. Показатель топлива является самым важным, так как топливо постоянно расходуется, и вы можете не дотянуть до бочек с топливом и разбиться. Поэтому вам надо постоянно следить за этим показателем, и когда он пожелтеет, быстро летите за топливом. Под этим показателем под надписью «Load» написано количество посадочных мест в вашем вертолете. На эти места вы можете сажать спасенных вами солдат или мирных жителей. Максимальное значение этого показателя равно пяти единицам. Этот показатель, в отличие от всех остальных, не уменьшается, а увеличивается, и когда дойдет до своего максимального значения, вы просто не сможете подбирать новых людей. Чтобы освободить посадочные места в вертолете, летите на специальную посадочную площадку и высаживайте спасенных людей. Под этим показателем под надписью «Time» написано количество оставшегося времени на выполнение миссии. Этот показатель активируется только в тех миссиях, которые вы должны выполнить за определенное время, а во всех остальных миссиях на этом счетчике неизменная цифра 1000. Почти весь этот экран занимает карта местности с условными обозначениями: белая мигающая точка, от которой расходятся круги – это местоположение вашего вертолета. Белая буква «Н» – ваша база, с которой вы стартуете, и куда вы должны вернутся по выполнении всех миссий. Белые точки, от которых расходятся черные круги – это ваши цели на миссию, название и номер миссии написаны внизу карты. Пролистать весь список целей можно клавишами влево и вправо. Иногда при просмотре списка целей на карте появляется прыгающий знак вопроса, – это значит, что точное местоположение цели не установлено и вам придется самостоятельно их искать. За списком целей на карте желтыми точками обозначены многочисленные враги, название которых также написано под картой. За списком врагов белыми точками обозначены бочки с топливом. За топливом красными точками обозначены ящики с боеприпасами, а за ящиками с боекомплектами желтыми точками обозначены ремонтные комплекты. И, наконец, зеленом иксом обозначены «Landing zone». Это такие дополнительные посадочные площадки, куда вы должны высаживать подобранных людей или доставлять захваченные у врагов различные объекты. За каждого спасенного и высаженного на площадку «Landing zone» человека вам восстановят то 50 до 100 единиц брони. Вверху над картой написано количество набранных вами очков. Внизу под картой находятся еще



три индикатора, показывающие состояние боекомплекта вашего вертолета. Первый из них обозначен буквами «MSL» и показывает количество тяжелых ракет «Hellfires». Максимальное количество этих ракет равно девяти. Это самые убойные ракеты из вашего арсенала, но их количество очень мало, поэтому расходуйте их экономно и не тратьте на всякие мелкие цели. Второй показатель обозначен буквами «RKT» и показывает количество кассетных ракет «Hydras». Из меню карты, нажав на кнопку «B» вы попадете в справочное меню. В этом меню содержится краткое описание и иллюстрация ваших целей на миссию, врагов и различных вспомогательных предметов. Из этого меню, нажав на кнопку «C», вы попадете в меню целей миссии. В этом меню описано состояние ваших целей на миссию. Красный цвет — миссия не выполнена, зеленый цвет – миссия выполнена. В начале игры все цели красного цвета, а когда вы выполните все миссии и все цели станут зеленого цвета, можете возвращаться на базу. Вернуться в меню карты можно, нажав на кнопку «A».

Теперь давайте разберемся с теми предметами, которые вы должны собирать по ходу игры. Некоторые предметы лежат прямо на земле, другие спрятаны в зданиях и даже под врагами, поэтому прекращайте стрельбу, как только здание или враг взорвались, иначе вы уничтожите ценный предмет. Подобрать все предметы вы можете следующим образом: зависните над предметом, который хотите подобрать – из вашего вертолета опустится трос с крюком на конце, которым вы и должны подцепить предмет. Как только вы зацепили предмет, он автоматически поднимается внутрь вашего вертолета. Таким же способом подбираются и люди, только вместо троса из вашего вертолета опускается веревочная лестница. В этой игре существуют всего три типа жизненно важных для вас предметов:

Бочки с топливом – выглядия как три бочки коричневого цвета. Подобрав все эти бочки, вы полностью заправите горючим ваш вертолет.

Ящик с боеприпасами – выглядит как ящик с красными ракетами. Подобрав такой ящик, вы полностью восстановите боекомплект вашего вертолета.

Ремонтный комплект – выглядит как продолговатый ящик стального цвета с орлом на крышке. Подобрав такой ящик, вы полностью восстановите броню вашего вертолета.

Этих три вида предметов обозначены на карте, что очень облегчает сбор их. Но существуют и другие предметы, которые не обозначены на карте и очень редко встречаются, но очень полезны.

Дополнительная жизнь – выглядит как ящик с красным крестом на крышке. Подобрав такой ящик, вы получаете одну дополнительную жизнь.

Скоростная лебедка – выглядит как моток проволоки с торчащими в разные стороны концами. Подобрав эту лебедку, вы в два раза ускорите подъем грузов вашим вертолетом.

Скорострельный пулемет – выглядит как человечек в зеленой форме. Подобрав такого человека, вы в два раза увеличите скорострельность вашего пулемета. Теперь ваш пулемет стал очень грозным оружием.

Мирные жители, пленные солдаты – выглядят как маленькие человечки в различной одежде. Подобрав людей и высадив их на специальную площадку, вы получаете дополнительные очки. Также в игре есть миссии по спасению пленных солдат.

Еще в игре есть предметы, которые вы должны захватить у врагов и отвести на специальную площадку. Отличие от всех остальных предметов заключается в том, что они очень большие и не втягиваются внутрь вашего вертолета, а висят на тросе под вертолетом. Транспортируя такой предмет, ваш вертолет не может стрелять. Также вы можете разбить о высокие здания, вышки. Будьте внимательны! Любой из этих предметов или людей вы можете уничтожить неосторожным выстрелом. Если этот предмет или человек является целью одной из миссий и вы его уничтожили, вам придется возвращаться на базу и проходить все миссии заново.

Во время игры внизу экрана будут появляться различные предупреждающие надписи. Далее приведен список всех надписей:

Ammo crate destroyed – вы уничтожили ящик с боеприпасами.

Fuel drums destroyed – вы уничтожили бочки с топливом.

Armor repair destroyed – вы уничтожили ремонтный комплект.

Extra life destroyed – вы уничтожили дополнительную жизнь.

Quick ladder destroyed – вы уничтожили скоростную лебедку.

Civilian ladder destroyed – вы уничтожили мирного жителя.

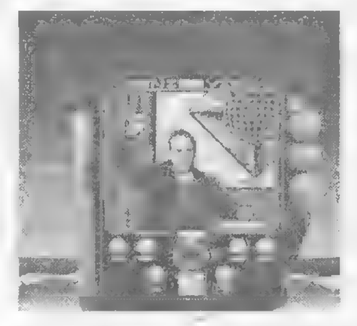


Warning! Low fuel! – внимание! Осталось меньше 20 процентов топлива. Немедленно летите подбирать бочки с топливом (если успеете, конечно).
Warning! Low armor! – внимание! Осталось меньше 20 процентов брони. Осторожно, облетая врагов, летите за ремонтным комплектом.
Return to base! – возвращайтесь на базу. Вы уничтожили важный предмет или человека и должны вернуться на базу и проходить все миссии снова.
Danger zone! – опасная зона! Вы влетели в зону обстрела сразу трех врагов. Лучше всего отлететь немного назад и разобраться с врагами по одиночке.
Sorry no more rooms – извините, нет больше посадочных мест. Вы заполнили все посадочные места вашего вертолета и не можете больше подбирать людей, надо лететь на посадочную площадку выгружать людей.
Missions N... completed – миссия N... выполнена.
Intelligence info check status! – получена новая разведывательная информация. Нажимайте на «Start», и вы сможете почитать разведывательную информацию. После этого при пролистывании списка целей вместо скачущего вопросительного знака появятся точные координаты цели.

Враги

В этой игре множество врагов, которые стреляют по вам одинаковыми с виду снарядами, но убойная сила у них совершенно разная, так что будьте внимательны.
Солдат – вражеский солдат в коричневой форме, вооруженный автоматом. Самый слабый враг, который, правда, причиняет вам 30 единиц ущерба одним своим выстрелом. Также этот враг хорошо маскируется, и порой бывает сложно определить, откуда ведется огонь.





Солдат с гранатометом – вражеский солдат в коричневой форме, вооруженный гранатометом. Имеет в два раза больше здоровья, чем простой солдат, и стреляет по вам ракетой (такая, как ваша Гидра), причиняющей вам 50 единиц ущерба.
Смотровая вышка – на высотной вышке находится либо простой солдат, либо солдат с гранатометом. Сложность заключается в том, что трудно сбить солдата с вышки, а вышка может выдержать довольно много попаданий и враг успеет выстрелить по вам несколько раз. Ваш вертолет может врезаться в вышку или разбить об нее ценный груз, так что уничтожайте и пустые вышки.
ДОТ – квадратный железобетонный бункер, внутри которого сидит вражеский солдат. Вы, как не старайтесь, не сможете подорвать железобетонный бункер, так что не тратьте напрасно патроны. Уничтожить такой ДОТ можно следующим образом: подцепите своим крюком бункер за петлю на крыше и сразу же бросайте вниз (кнопка «А»). После этого спокойно расстреливайте беззащитного врага.
Солдат-зенитчик – вооруженный скорострельным пулеметом вражеский солдат. Этот враг сидит в укреплении из мешков с песком (75 единиц брони) и обстреливает вас, когда вы пролетаете мимо. Несмотря на очень высокую скорость стрельбы вражеского пулемета, один снаряд причинит вам всего 2 единицы ущерба при попадании.
XP3 Bulldog – бронемашина, на крыше которой установлен скорострельный пулемет. Этот враг имеет неплохую броню 100 единиц и один его меткий выстрел причинит вам 5 единиц ущерба, что при большой скорострельности довольно опасно. Также этот враг очень подвижен и может подъехать и напасть на вас в самый неподходящий момент.
ZX4 Gator gunboat – быстроходный катер с установленным на нем скорострельный пулеметом. По своей скорости стрельбы и по наносимым вам повреждениям (5 единиц ущерба) этот катер похож на бронемашину, а вот броню катер имеет немного побольше 150 единиц.
Бронированный зенитчик – этот солдат вооружен более мощным пулеметом и сидит в укреплении из железобетона, имеющем большую броню(150 единиц). Этот враг стреляет по вам менее интенсивно, чем просто зенитчик, но одно попадание будет стоить вам 25 единиц брони.
Pit bull antiaircraft cannons – стационарное зенитное орудие. Это орудие имеет неплохую броню в 200 единиц и одно меткое попадание снимет с вашего вертолета 25 единиц брони, что при высокой скорострельности довольно опасно.
AAA MXL Flak cannon – это стационарный крупнокалиберный пулемет. Имеет броню в 150 еди-

ниц. Один меткий выстрел этого пулемета нанесет вам 20 единиц повреждений, что при большой скорострельности довольно опасно.

Phalanx MX – это стационарная зенитная установка. Имеет броню в 150 единиц. Одно попадание этой зенитной установки будет стоить вам 30 единиц брони, что при фантастической скорострельности очень опасно.

X9 Sea snake gunboat – быстроходный бронированный катер с установленным на нем скорострельным пулеметом. Этот катер имеет неплохую броню в 150 единиц, а убойная сила его пулемета равна 30 единицам. Этот враг очень мобилен и имеет свойство появляться в самый неподходящий момент.

Scorpion attack chopper – вражеский вертолет. Хорошая броня в 300 единиц и стрельба ракетами Гидра, наносящими вам 50 единиц повреждений, делает этот вертолет одним из самых опасных врагов в игре. Также этот вертолет очень подвижен, что сильно затрудняет стрельбу по нему.

AAA M Flak cannon – это стационарный крупнокалиберный пулемет. Модификация MXL Flak cannon. Имеет более слабую броню в 100 единиц, но большую убойную силу выстрела 20 единиц повреждений и большую скорострельность.

X-Raid Wolverine tank – легкий танк с установленным башенным пулеметом. Хорошая броня в 250 единиц, убойная сила выстрела 25 единиц повреждений, большая скорострельность и неплохая мобильность делают этот танк серьезным соперником. Этот враг также имеет свойство появляться в самый неподходящий момент.

HMF Armadillo tank – по внешнему виду и по броне это такой же танк, как и X-Raid Wolverine tank, только вместо пулемета на нем установлена ракетная установка. Один меткий выстрел такого танка будет стоить вам 50 единиц брони.

AF 487 Hover chopper – небольшой мобильный самолет. Имеет броню в 200 единиц и два скорострельных пулемета, один выстрел из которого нанесет вам 10 единиц повреждений, что при высокой скорострельности и стрельбе из двух пулеметов сразу довольно опасно.

Land shark ARM V tank – тяжелый танк, имеющий броню в 300 единиц. Одно меткое попадание пушки этого танка снимет с вашего вертолета 40 единиц брони, что при высокой скорострельности очень опасно.

Прохождение

Первое задание – Гавайи

На брифинге перед вылетом на задание вам расскажут, что некая террористическая организация устроила на одном из островов Гавайского архипелага укрепленную базу и ведет разработки супероружия. На этот остров был отправлен секретный агент, который передал, что террористы с помощью огромных зеркал собираются создать оружие, способное генерировать солнечную энергию и стрелять лучом огромной разрушительной силы. После этого сообщения секретный агент больше не выходил на связь. Вам



предстоит разрушить базу и супероружие террористов, а также спасти секретного агента, так как он единственный, кто может опознать главаря террористической организации. На этом этапе вы должны разрушать все хижины, так как внутри их спрятаны бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты. Не трогайте только те хижины поблизости, от которых есть синий флаг или посадочная площадка – это и есть «Landing zone», куда вы должны высаживать людей. Выполнять миссии в этом задании удобнее не в порядке их очереди, а в такой последовательности, что приведена ниже. Так вы сэкономите много времени и несколько жизней вашему вертолету.

Первая миссия. Радарные станции

Ваша первая миссия — уничтожить две радарные станции на побережье. Взлетайте с базы и летите влево и в самый низ экрана – там в океане тонут два человека, вокруг которых кружит акула. Быстро подбирайте людей, уничтожайте акулу и летите выполнять первую миссию. Летите налево до тех пор, пока не доберетесь до береговой линии. Здесь на пляже вы увидите разбившийся горящий вертолет и вражеского солдата, который охраняет пилота этого вертолета. Уничтожайте вражеского солдата и подбирайте пленного пилота. После этого летите влево, через дорогу на поляне рядом с мирным жителем будет лежать скоростная лебедка: Возвращайтесь обратно на пляж и летите вверх. Вы уведите ДОТ, напротив которого будет белое здание с крутящимся на крыше радаром — это и есть ваша цель. Уничтожайте ДОТ, внутри него будет ящик с боеприпасами, под вышкой рядом с радарной станцией бочки с топливом. Уничтожив первую

радарную станцию, летите вверх и уничтожайте второе здание. Все, миссия N 1 выполнена.

Пятая миссия. Уничтожение моста

От второго радарного здания летите вверх и вправо, где вы увидите начало деревянного моста — это и есть ваша цель. Мост охраняют три катера, а по мосту ездят три бронемашины. После того как вы разберетесь с охраной, стреляйте по мосту, – одна из его секций взорвется. Вам необходимо взорвать 10-11 секций моста. Все, миссия N 5 выполнена.

Четвертая миссия. Спасение секретного агента

После уничтожения моста летите в левый верхний угол карты, там на поляне рядом с солдатом-зенитчиком будет хижина, в которой и содержится пленный агент. Уничтожайте солдата-зенитчика, и взрывайте хижину, из нее выбежит человечек в яркой одежде. Это и есть секретный агент, которого вам и надо подобрать. Миссия N 4 выполнена.

Третья миссия. Корабли Стелс

На эти корабли должны быть погружены зеркала для супероружия. Это самая трудная миссия на первом этапе. Корабли Стелс имеют неплохую броню и фантастически скорострельную пушку. Один меткий выстрел такой пушки причинит вам 30 единиц ущерба, что при фантастической скорострельности позволит вам прожить в зоне огня такой пушки не более 10-15 секунд. Также рядом с кораблями Стелс крутятся охранные катера. Тактика боя с кораблем Стелс такова: пушка у корабля Стелс вращается, поэтому, ориентируясь по карте, подлетайте к экрану с кораблем Стелс и осторожно вылетайте к кораблю. Если его пушка развернута в вашу сторону, быстро отлетайте назад и подлетайте с противоположной стороны, пушка корабля Стелс будет развернута в противоположную от вас сторону, и пока пушка повернется к вам, вы сможете безнаказанно расстрелять корабль. Таким способом можно без потерь или с очень незначительными потерями уничтожить это грозный корабль. Кстати, такая тактика атаки является общей для атаки на всех врагов в игре. Уничтожайте четыре корабля Стелс, и миссия N 3 выполнена.



Вторая миссия. Захват и транспортировка зеркал

Вам необходимо уничтожить четыре синих бронеавтомобиля, транспортирующих зеркала к кораблям Стелс, а затем перевести зеркала на специальную баржу, отмеченную на карте стального цвета ромбом. Ориентируясь по карте, летите к бронеавтомобилю, уничтожайте его и, подцепив зеркало, летите к барже. Посадочная площадка, куда вы должны выгрузить зеркало, мигает, зависайте над ней, и зеркало автоматически опустится на баржу. Осторожно! Не разбейте зеркала об вышки и рубку баржи. После того как вы перевезете два зеркала, миссия N 2 будет выполнена.

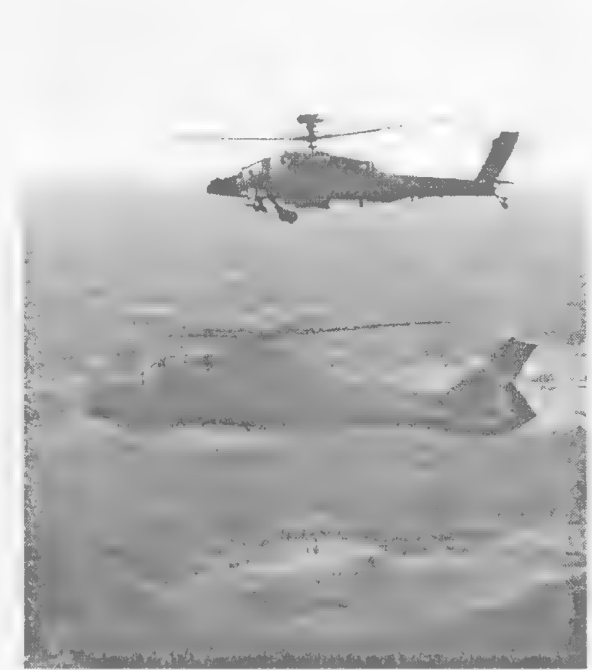
Шестая миссия. Спасение отряда зеленых беретов

После того, как вы погрузили на баржу второе зеркало, летите вниз и вправо, там, на островке, будет посадочная площадка, рядом с которой стоит желтый вертолет. Садитесь на площадку, и ваш пилот перебежит в желтый вертолет. Этот вертолет имеет броню 2000 единиц и 20 посадочных мест, а так как вам предстоит эвакуировать целый взвод зеленых беретов, это позволит забрать всех желающих за один раз и не летать несколько раз. Желтый вертолет не может стрелять тяжелой ракетой «Hellfires», поэтому все серьезные враги к этому этапу должны быть уничтожены. Ориентируясь по карте, летите вниз на остров. Там, рядом с синим флагом, будет специальный предмет, подцепив который летите вправо. Там из леса будет подниматься фиолетовый сигнальный дым. Вы должны зависнуть над этим дымом и подождать, пока предмет опустится в джунгли. После этого произойдет взрыв и расчистится площадка, куда будут выбегать зеленые береты. Также из леса будут выбегать и вражеские солдаты, которых вы должны уничтожать. После того, как вы подберете всех зеленых беретов, вам сообщат, что миссия N 6 выполнена. Все, можно возвращаться на базу, но сначала необходимо выгрузить спасенных людей и пересесть в зеленый вертолет. Летите к «Landing zone», высаживайте людей, меняйте вертолет и летите на базу. Все, первое задание выполнено.

Второе задание – нефтяные платформы в Тихом океане

На брифинге перед вылетом на задание спасенный вами секретный агент сообщит о том, что лидер террористов Мелоун сделал себе пласти-





ческую операцию и теперь выглядит так, как показано на фото. Также один из спасенных вами зеленых беретов сообщит о том, что террористы захватили две нефтяные платформы в Тихом океане. Посланная в этот район разведка подтвердила информацию зеленого берета и также сообщила о том, что Мелоун построил на берегу нефтеперерабатывающий завод, а в океане на самой большой из нефтяных платформ устроил базу для реактивных самолетов. Также в этом районе пропал пассажирский лайнер. Вам предстоит разрушить все вражеские здания, а также выяснить, что случилось с пассажирским лайнером. Так как почти все игровое пространство на этом этапе занимает вода, поэтому многие бочки с топливом, ящики с оружием и ремонтные комплекты находятся в океане на маленьких буксирах. Смотрите, не подбейте их в пылу сражения.

Первая миссия. Уничтожение нефтеочистительного завода

Взлетайте с базы и сразу же расстреливайте два бака с нефтью, под одним из них лежат ящики с оружием. Затем пролетите немного вперед, и вы увидите здание нефтеочистительного завода, которое охраняют два стационарных крупнокалиберных пулемета и три бронемашины. Уничтожайте всю охрану, а затем стреляйте по зданию. Вначале вам необходимо сбить с крыши нефтеочистительного завода радар, а затем уничтожить само здание. Все, миссия N 1 выполнена. Слетайте в самый верх карты, там, под одним из баков с нефтью, будет лежать скоростная лебедка.

Вторая миссия. Освобождение нефтяных платформ

В океане находятся две нефтяные платформы, которые захватили террористы. Они установили по углам платформ башни, на крышах которых поставили зенитные установки Phalanx MX. Также на самих платформах находится множество вражеских солдат. На первой платформе, уничтожив зенитную установку Phalanx MX, стреляйте по башне. Эта башня полностью не взорвется, а только образуется дыра в крыше. Теперь эта башня ваша «Landing zone». Взрывайте вторую башню, уничтожайте всех мелких врагов и летите ко второй нефтедобывающей платформе. На этой платформе вначале уничтожайте самую дальнюю башню, потому что как только вы уничтожите первую башню, появится надпись «Intelligence info check status!». Это означает, что получен сигнал бедствия от пассажирского лайнера и у вас три минуты, чтобы эвакуировать пассажиров (счетчик времени активируется). А так у вас будет немного больше времени для выполнения третей миссии. Миссия N 2 выполнена.

Третья миссия. Спасение потерпевших кораблекрушение пассажиров

Садитесь в желтый вертолет, так как пассажиров много, а времени у вас мало. Тонущий пассажирский лайнер находится недалеко от первой платформы, ориентируйтесь по карте, теперь у вас есть точные координаты. Когда подлетите к тонущему кораблю, вначале подберите пассажиров, находящихся в воде, а затем подберите тех, кто находится на спасательных шлюпках. Будьте осторожны! Во время вашей спасательной миссии вас будут атаковать катера X9 Sea snake gunboat. После того как вы подберете всех пассажиров, летите на «Landing zone» и высаживайте людей. Миссия N 3 выполнена.

Четвертая миссия. Уничтожение противолодочного корабля

Большой противолодочный корабль вооружен тремя зенитными пушками Pit bull antiaircraft cannon. Также воздушное пространство над кораблем патрулируют два вражеских вертолета Scorpion attack chopper и три катера X9 Sea snake gunboat. Поэтому лучше не вылезать из желтого вертолета с 2000 единицами брони, которых вам должно хватить на всех врагов, если конечно вы не будете висеть на одном месте под вражеским огнем. Уничтожив три зенитных пушки, возьмите ремонтный комплект, что останется после уничтожения последней зенитной пушки. После этого взрывайте корабль. Все, миссия N 4 выполнена.

Пятая миссия. Спасение русской подводной лодки

Мелоунский противолодочный корабль все-таки успел навредить – подбил российскую атомную подводную лодку. Лодка вынуждена всплыть и послать сигнал о помощи. Вам предстоит эвакуировать экипаж подводной лодки и доставить на лодку специальный ремонтный комплект с буксира в океане. Лодку охраняют два вражеских вертолета Scorpion attack chopper и два катера X9 Sea snake gunboat, что после битвы с противолодочным кораблем не так уж и страшно. После того как вы подберете всех российских моряков, ориентируясь по карте, летите за грузом. Как только подцепите специальный ремонтный ком-

плект с буксира, летите обратно к подводной лодке и опускайте груз на специальную мигающую площадку. Осторожно! Не разбейте ремонтный комплект об рубку подводной лодки. Все, миссия N 5 выполнена.

Шестая миссия. Уничтожение реактивных истребителей

Террористы приспособили самую большую из нефтяных платформ для аэродрома. Вам предстоит уничтожить все реактивные истребители на поверхности этого аэродрома. Охрана на этом аэродроме такая же, как и на нефтяных платформах, только вместо двух башен— три, и солдат побольше. Уничтожив всю охрану, расстреливайте реактивные истребители. Небольшая сложность заключается в том, что два реактивных истребителя только поднимаются из ангара внутри платформы и пока видны только хвостовые стабилизаторы. Поэтому их трудно поначалу заметить. Расстреляв все реактивные истребители, вы выполните миссию N 6.

Седьмая миссия. Уничтожение нефтедобывающей платформы аэродрома

Это самая необычная миссия во всей игре. Стреляйте по зданию рядом с посадочной площадкой, когда оно взорвется на его месте появится люк, ведущий внутрь платформы аэродрома. Садитесь на посадочную площадку (если вы в желтом вертолете, летите пересаживаться в зеленый вертолет). Вам предстоит покинуть уютную кабину вашего вертолета и в роли пилота, вооруженного новейшим автоматом, проникнуть внутрь платформы аэродрома. У вашего пилота 200 единиц здоровья, 9 ракет Гидра и 200 патронов к автомату. Вам предстоит выполнить четыре миссии: уничтожить четыре пулеметные башни, уничтожить оставшиеся реактивные истребители, спасти секретного агента и включить радиомаяк для указания цели вашим бомбардировщикам. Для начала несколько полезных советов по прохождению этого этапа: почти все полезные предметы спрятаны под зелеными бочками и штабелями ракет. Очень экономно расходуйте ящики с боеприпасами и аптечки, их всегда не хватает. Вначале, когда вы спуститесь с лестницы, бегите вперед, уничтожайте двух вражеских солдат и поворачивайте налево и вниз. Там будут еще два солдата и первая пулеметная башня. Уничтожив эту башню, возвращайтесь обратно, бегите вверх и вправо по коридору. Там будут



несколько солдат и три реактивных истребителя. После того как вы их взорвете, бегите влево. Там будут два реактивных истребителя и чуть ниже по коридору три бочки, под одной из них лежит ящик с амуницией и штабель ракет, под которым лежит аптечка. Взяв все необходимое, бегите дальше по коридору и уничтожайте последний реактивный истребитель. Все, миссия N 2 выполнена. От последнего истребителя бегите вниз и влево, где уничтожайте вторую пулеметную башню. Взорвав башню, возвращайтесь обратно и бегите вверх, там будет третья пулеметная башня. Если от этой башни вы побежите вправо, то попадете в комнату, где под штабелями с ракетами будут лежать ящик с амуницией и аптечка. Возвращайтесь обратно и бегите по коридору вверх. Через некоторое время вы увидите три бочки, за которыми будут стоять два солдата. Уничтожайте эти бочки издали, так как они начинены взрывчаткой и вас может накрыть взрывной волной. После уничтожения этих бочек бегите вверх и сворачивайте вправо. Там в конце коридора стоит последняя пулеметная башня, уничтожайте ее. Все, миссия N 1 выполнена. Возвращайтесь обратно к перекрестку, но будьте осторожны: на обратном пути вас атакуют три вражеских патруля. Приступаем к выполнению третей миссии, спасению секретного агента. С перекрестка бегите влево, там будет квадратная пулеметная башня, которая стреляет по вам намного интенсивнее, чем встреченные вами до этого пулеметные башни. За этой башней и будет сидеть секретный агент. Он поблагодарит вас за свое спасение и сообщит, что для уничтожения нефтедобывающей платформы необходимо включить радиомаяк для наведения на цель бомбардировщиков. Все, миссия N 3 выполнена. Бегите вверх по коридору, там будут две бочки, под которыми лежат ящик с патронами и аптечка, постарайтесь их не брать, они сильно вам пригодятся на обратном пути. Бегите по коридору вправо, затем сворачивайте налево. Вы попадете в коридор, где стоят три квадратных пулеметных башни. Уничтожив эти башни, бегите дальше и сворачивайте в нижний коридор. Там будут четыре квадратных пулеметных башни, за которыми будет лежать радиомаяк. Подобрав его, вы попадете в новый экран с большим изображением радиомаяка, где должны нажать на одну из трех кнопок. Если вы нажмете на кнопку «А», вы получите 120 секунд для эвакуации. Если же вы нажмете на кнопку «В» или кнопку «С», вы получите 3 секунды для эвакуации. Я думаю, выбор очевиден. После того, как вы нажмете на кнопку радиомаяка, вы должны успеть вернуться обратно к лестнице. По дороге к лестнице вас все время будут атаковать вражеские патрули, а также квадратные пулеметные башни, которые появятся в тех местах, где раньше их не было, и вы свободно проходили. Поэтому необходимо оставить ящик с амуницией и аптечку про запас, так как на поиски другой амуниции и аптечки у вас просто нет времени. Добежав до лестницы, вы выполните четвертую миссию, а с ней и второе задание. Смотрите небольшой мультипликационный ро-



лик про налет ваших бомбардировщиков на нефтедобывающую платформу и приступайте к выполнению третьего задания.

Третье задание – Мексика

На брифинге перед вылетом на задание вам сообщат, что по данным разведки основной лагерь террористов находится в Мексике. Там же террористы держат большую группу заложников, которых вам предстоит спасти. Все здания террористов должны быть уничтожены. На этом этапе вы должны разрушать все здания, так как внутри их спрятаны бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты. Не трогайте только те дома поблизости, от которых есть синий флаг или посадочная площадка – это и есть «Landing zone», куда вы должны высаживать людей. Будьте внимательны, из некоторых разрушенных вами зданий будут выбегать солдаты с гранатометами. На этом этапе тщательно планируйте все ваши действия, так как на этапе довольно мало бочек с топливом, амуниции и ремонтных комплектов, а в начале этапа на карте вообще обозначено по одной бочке с топливом и один ящик с амуницией. Поэтому в начале этапа имеет смысл разрушить несколько домов вокруг вашей базы. Также не забывайте, что за каждого спасенного и высаженного на площадку «Landing zone» человека вам восстановят от 50 до 100 единиц брони.

Первая миссия. Спасение пленных солдат
Вашей первой миссией будет спасение пленных солдат из хорошо охраняемого лагеря. По углам этого лагеря стоят новые бронированные смотровые вышки, на которых стоят скорострельные крупнокалиберные пулеметы. Вы также не можете полностью уничтожить такую вышку, так что будьте внимательны, не врежьтесь в ее останки. Уничтожив все вышки по углам лагеря, уничтожайте бараки и подбирайте пленных солдат. Один из подобранных вами солдат сообщит вам, что главное здание в этом лагере очень хорошо укреплено, и его можно подорвать только изнутри. Рядом с этим зданием появится посадочная площадка, куда вы и должны приземлиться. Будьте внимательны: как только вы приземлитесь, вас атакуют два танка X-Raid Wolverine. Когда вы подберете всех пленных солдат, вы выполните первую миссию.

Вторая миссия.
Уничтожение вражеского лагеря
Вы должны уничтожить хорошо укрепленный лагерь террористов, который находится справа от лагеря с военнопленными. Этот лагерь охраняют четыре танка X-Raid Wolverine и множество солдат. Также из каждого взорванного вами дома в этом лагере вас будут атаковать крупнокалиберные пулеметы AAA M Flak cannon. Уничтожайте всех врагов, а также взрывайте все здания. Миссия N 2 выполнена.

Третья миссия. Отражение атаки вражеских парашютистов
Террористы пытаются высадить десант прямо на здание, полное мирных жителей, с целью захватить их в заложники. Вам предстоит отбить атаку вражеских парашютистов и эвакуировать мирных жителей. Постарайтесь уничтожать парашютистов в воздухе, иначе по приземлении они начнут обстреливать вас из гранатометов. После того как вы уничтожите всех парашютистов, из здания выбегут мирные жители, которых вы должны подобрать. Как только вы начнете подбирать мирных жителей, вас атакуют два танка X-Raid Wolverine. Когда вы подберете всех мирных жителей, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Захват секретных планов
Вам предстоит захватить секретные документы террористов из штаба Мелоуна. Летите к зданиям и уничтожайте первое из двух зданий, но будьте внимательны: из разрушенного здания будут выбегать не только террористы, но и ваши солдаты, не уничтожьте их. Затем крюком подцепляйте секретные документы, лежащие на столе (вероятно, эти документы очень тяжелые, раз их надо подбирать с помощью вертолетной лебедки). Затем разрушайте второе здание, внутри его будут стоять два пулемета AAA M Flak cannon. Расстреляв пулеметы, подцепляйте секретные документы, лежащие на столе, и подбирайте еще одного солдата. Этот солдат сообщит вам, что Мелоун готовит новую террористическую акцию, для которой террористы построили новые суперброневики. Особенность этих машин заключается в их броне, равной 5000 единицам!!! Стреляют же эти броневики ракетами, причиня-

ющими вам при попадании 100 единиц урона. Понятно, что атаковать такие машины в лоб — чистое самоубийство. Поэтому вам необходимо захватить одну из машин. Миссия N 4 выполнена.

Пятая миссия. Уничтожение суперброневиков
Спасенный вами солдат расскажет вам, что для захвата броневика вам необходимо уничтожить контрольный электрощит, стоящий за стоянкой суперброневиков. Летите вверх карты, к стоянке суперброневиков, и как можно быстрее расстреливайте электрощит. Расстреляв его, вы попадете в новый экран с большим изображением электрощита, где должны нажать на одну из трех кнопок. Нужную кнопку сообщил вам солдат – кнопка «С». После этого электрощит взорвется и на его месте появится посадочная площадка, на которую вы должны как можно быстрее приземлиться. Ваш пилот перебежит в суперброневик, и вы получите управление над этой грозной машиной. Теперь в вашем распоряжении 300 ракет Гидра, 1000 патронов к пулемету и почему-то 2000 единиц брони. Расстреливайте вражеские суперброневики и не жалейте ракет Гидра. Расстреляв все суперброневики, вы выполните пятую миссию. После этого езжайте к посадочной площадке, и пересаживайтесь в вертолет, иначе вам будет не выполнить шестую миссию.

Шестая миссия.
Уничтожение завода террористов
На этом заводе производят суперброневики, поэтому вам необходимо уничтожить это здание. Завод находится сразу же за стоянкой суперброневиков, но не пытайтесь стрелять по нему, так как он очень крепкий и вашим оружием его не уничтожить. Поэтому вам необходима мощная бомба, как раз такая находится неподалеку, в небольшом задании. Ориентируясь по карте, летите к этому зданию, разрушайте его и подцепляйте бомбу. С бомбой летите обратно к заводу и как можно быстрее бросайте бомбу около завода (кнопка «А»), так как вас атакует еще один суперброневик. Взорвав завод по производству суперброневиков, вы выполните шестую миссию. Летите к «Landing zone», высаживайте людей, а затем возвращайтесь на базу. Все, третье задание выполнено. Смотрите небольшой мультипликационный ролик, в котором Мелоун устраивает нагоняй своим помощникам за то, что они не смогли справиться с одним пилотом вертолета (то есть вами). Также Мелоун грозится отомстить вам.

Четвертое задание. Сан-Франциско

На брифинге перед вылетом на задание вы узнаете, что Мелоун захватил один из крупнейших городов Америки – Сан-Франциско. Для выполнения этой миссии Мелоун послал своего главного заместителя, некого Хенчмена. Вы должны обнаружить секретное убежище террориста и уничтожить его. Террористы заминировали самый известный мост Америки – Золотые ворота. Также террористы построили секретную лабораторию для создания нового супероружия. Почти все действие этого этапа происходит над облаками, из которых выступают только небоскребы. Вы ни в коем случае не должны разрушать эти здания, иначе вам придется проходить этот этап заново. Также с земли через облака по вам будут вести огонь вражеские солдаты, местоположение которых трудно установить. На этом этапе тщательно планируйте все ваши действия, так как на этапе мало бочек с топливом, амуниции и ремонтных комплектов, а летать вам придется очень много.

Первая миссия.
Спасение моста Золотые ворота
Террористы заложили часовые мины на опорах моста, и вы должны успеть за три минуты сбить с опор моста мины. Сложность этого задания заключается в том, что мост Золотые ворота — самый длинный мост в мире, и террористы заминировали две секции моста. Эти секции находятся в разных концах карты, и если вы не будете действовать быстро, то можете не успеть. Взлетев с вашей базы, летите вверх, к двум ближайшим опорам моста. При подлете вас атакуют несколько самолетов AF 487 Hover chopper, уничтожайте их и подлетайте к опорам моста. На опоре вы увидите две мигающие красные мины, которые вы и должны сбить выстрелом. Сбив две мины, летите к следующей опоре и сбивайте две другие мины. После этого летите в левый верхний угол, где стоят еще две заминированные опоры моста. Если вы успеете за отведенное вам на миссию время очистить и эти две опоры моста, вы выполните первую миссию.

Вторая миссия.
Уничтожение радарной вышки террористов
Летите в левый нижний угол карты, там стоит радарная вышка, которую охраняет множество





солдат. Солдаты находятся на земле, и вы не можете их увидеть из-за облаков, поэтому ориентируйтесь по их выстрелам. Разобравшись с солдатами, охраняющими башню, быстро стреляйте по радарной башне, иначе набегут новые солдаты-охранники. Уничтожив радарную вышку, вы выполните вторую миссию.

Третья миссия.
Уничтожение штаба террористов

Террористы устроили свой штаб прямо в самом центре города, в пяти небоскребах черного цвета. Вам необходимо уничтожить эти здания. Охраняют эти здания несколько самолетов AF 487 Hover chopper и множество солдат на крышах небоскребов. Поэтому постарайтесь не попадать под перекрестный огонь и не врезаться в небоскреб. Когда вы уничтожите все небоскребы террористов, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия.
Уничтожение военной базы террористов

Вашей четвертой миссией является уничтожение военной базы террористов, на которой устроена стоянка танков HMF Armadillo. Находится эта база недалеко от моста Золотые ворота. Вам необходимо уничтожить все танки и все здания, находящиеся на этой военной базе. Также на этой базе находятся три очень мощных бомбы, которые вам очень пригодятся в следующих миссиях, поэтому постарайтесь не уничтожить их. Когда вы будете уничтожать вражеские танки и здания, будьте внимательны: под многими из них лежат бочки с топливом, амуниция или ремонтные комплекты, а под самым большим серым зданием лежит дополнительная жизнь. Когда вы уничтожите все танки и здания террористов, вы выполните четвертую миссию.

Пятая миссия.
Секретные лаборатории террористов

В комплексе из пяти зданий террористы разрабатывают новое лазерное супероружие. Охраняют этот комплекс лабораторий пять танков Land shark ARM V, так что приготовьтесь к серьезной битве. После того, как вы разберетесь с охраной, уничтожайте здания лабораторий. В двух зданиях лаборатории находятся экспериментальные образцы лазерных пушек, которые охраняются солдатами с гранатометами. Уничтожив все здания и две лазерных пушки, вы выполните пятую миссию.

Шестая миссия. Отражение атаки на вашу базу

Террористы решили вплотную заняться вашей персоной. Пять самолетов AF 487 Hover chopper пытаются разрушить вашу базу. Вам необходимо защитить вашу базу и уничтожить все пять вражеских самолетов. Когда вы подлетите к вашей базе, вас атакует один вражеский самолет, уничтожайте его и летите дальше к базе, вас атакуют два вражеских самолета, а за ними еще два. После того, как вы уничтожите все пять самолетов, вы выполните шестую миссию.

Седьмая миссия. Уничтожение Хенчмена

Вам предстоит нейтрализовать Хенчмена, главного заместителя Мелоуна. Как только вы выполните шестое задание, быстро летите вниз, там вы увидите шоссе, по которому едет красный Феррари, в этой машине и находится Хенчмен. Постарайтесь как можно быстрее уничтожить машину Хенчмена, иначе подъедут несколько танков из его охраны и Хенчмену удастся скрыться. Как только вы взорвете красный Феррари, вы выполните седьмую миссию.

Восьмая миссия.
Освобождение музея Алькатрас

Террористы захватили бывшую тюрьму, а ныне музей Алькатрас (прямо как в фильме «Скала»). Летите к острову и уничтожайте три смотровые вышки. Затем взрывайте три барака, под которыми будут лежать амуниция, ремонтный комплект и бочка с топливом. Затем уничтожайте два танка HMF Armadillo, которые охраняют главное здание тюрьмы. После этого, ориентируясь по карте, уничтожайте два самолетов AF 487 Hover chopper. Когда вы уничтожите всю вражескую технику, появится посадочная площадка, куда вы и должны приземлиться. Теперь, как и в миссии во втором задании по уничтожению нефтедобывающей платформы, вам придется покинуть кабину вертолета и продолжить освобождение музея Алькатрас в роли пилота. Управление пилотом и его вооружение аналогично седьмой миссии из второго задания. Вам также предстоит выполнить четыре миссии: уничтожить восемь сенсорных башен, которые управляют решетками, захватить секретные планы террористов, уничтожить ящики с винтовками М-16х и спасти секретного агента. В начале этапа бегите вверх и уничтожайте первую сенсорную башню. Как только вы ее взорвете, откроется решетка, и вы сможете продолжить ваш путь. Бегите вверх и вправо, там уничтожайте вторую сенсорную башню, затем возвращайтесь обратно и бегите вверх. Там ваш путь преградит решетка, поэтому сворачивайте налево. Через некоторое время вы увидите новую решетку, которую вы можете уничтожить выстрелами. За этой решеткой и будет стоять необходимая вам третья сенсорная башня. Уничтожайте ее и возвращайтесь к первой решетке, теперь вы можете уничтожить ее и пройти дальше. За ней будет сидеть бронированный

зенитчик, уничтожайте его и бегите в правый коридор. Там будет еще один бронированный зенитчик, за которым будет стоять четвертая сенсорная башня, уничтожайте ее и возвращайтесь обратно. Бегите вверх и влево, вы попадете в комнату, где хранятся секретные планы, которые охраняют суперохранники. Будьте осторожны! Не уничтожьте случайным выстрелом секретные планы. Быстро хватайте документы, уничтожайте компьютер на столе, под ним лежит аптечка. Теперь расстреляйте всех суперохранников. Миссия N 2 выполнена. Теперь бегите в левый верхний коридор, там стоит пятая сенсорная башня. Вернитесь немного назад и бегите вверх. Там будут стоять два ящика с оружием, в одном из них будет стоять шестая сенсорная башня. Бегите вправо по коридору и уничтожайте ящики с оружием и подбирайте винтовки М-16х. В последнем ящике будет стоять седьмая сенсорная башня. Миссия N 3 выполнена. Уничтожайте седьмую сенсорную башню и возвращайтесь обратно. Бегите вверх по коридору, там будет стоять бронированный зенитчик и несколько суперохранников. Уничтожайте их и бегите в правый коридор, .в конце которого будет стоять восьмая сенсорная башня, уничтожайте ее. Миссия N 1 выполнена. Теперь посмотрите по карте, в какой камере заключен секретный агент. Бегите к той камере, где содержится секретный агент, которого будет охранять бронированный зенитчик, освобождайте его. Когда вы его освободите, бегите за ним к новому выходу, но будьте осторожны: на всем пути вас будут атаковать бронированные зенитчики и суперохранники. Добежав к выходу, вы выполните четвертую миссию, а с ней и четвертое задание. Смотрите небольшой мультипликационный ролик про новое оружие Мелоуна и преиступайте к выполнению пятого задания.

Пятое задание. Нью-Йорк

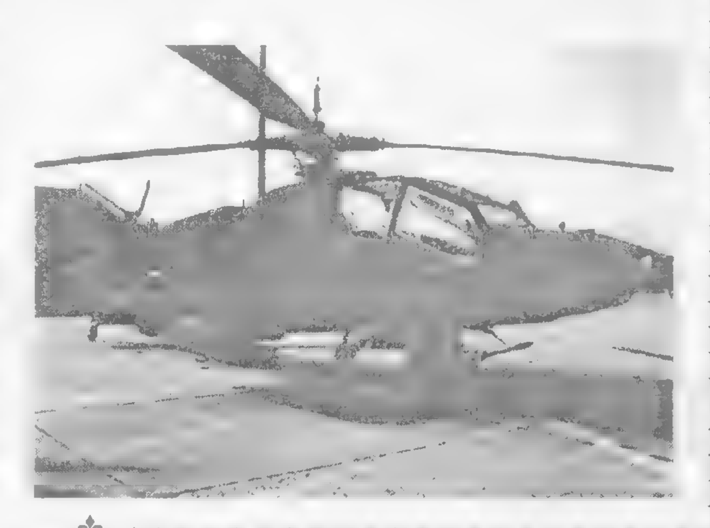
На брифинге перед вылетом на задание вы узнаете, что Мелоун предпринял новую тактику ведения террористических операций. При помощи огромного лазера и спутника Мелоун решил разрушать дома ни в чем не повинных Ньюйоркцев. Также, собрав все оставшиеся вертолеты, Мелоун решил захватить крупных бизнесменов Нью-Йорка. Вам предстоит спасти мирных жителей Нью-Йорка и, наконец, разобраться с силами террористов. Все действие на этом уровне происходит над крышами небоскребов Нью-Йорка. Поэтому все бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты спрятаны на крышах небоскребов под различными бойлерами с водой, колпаками над люками вентиляции и даже под горшками с пальмами. Взрывайте эти объекты, но постарайтесь не взорвать сами небоскребы, вы же не террорист. Также не забывайте, что за каждого спасенного и высаженного на площадку «Landing zone» человека вам восстановят по 100 единиц брони. Что касается врагов, то в этой миссии не будет никаких новых врагов. Вас будут атаковать уже знакомые вам вертолеты Scorpion attack chopper и стационарные крупнокалиберные пулеметы AAA MXL Flak cannon. Также некоторые солдаты приобрели фантастическую скорострельность, не хуже, чем у пулемета. Хорошо, что броня у солдат не увеличилась, а то солдаты превратились бы в самых грозных врагов в игре.

**Первая миссия.
Уничтожение штабов Мелоуна**

Вы еще не успели взлететь с вашей базы, а вас уже обстреливают. Выберите момент, когда интенсивность огня немного уменьшится, и взлетайте. Разобравшись с врагами, уничтожайте длинное коричневое здание прямо напротив вашей базы. Это и есть один из штабов Мелоуна, откуда координируется налет на Нью-Йорк. Теперь можете слетать в низ карты за скоростной лебедкой. Летите вверх, там, за зданием с пулеметом AAA MXL Flak cannon, будет точно такое же длинное коричневое здание. Взрывайте его и летите вверх. Там будут еще два здания террористов, отличить которые от остальных небоскребов легко по надписи «MALONE» на фасаде. Охраняют эти здания вертолеты Scorpion attack chopper. Когда вы взорвете два здания с надписью «MALONE», вы выполните первую миссию.

Вторая миссия. Спасение мирных жителей

Мелоунские террористы подожгли с помощью огромного лазера несколько небоскребов. Вам надлежит эвакуировать мирных жителей с крыши горящих зданий. Ориентируясь по карте, летите к первому горящему дому и подбирайте с крыши небоскреба людей. Будьте внимательны! Когда вы будете эвакуировать людей, на крыши соседних домов будут выбегать вражеские солдаты и обстреливать вас. Собрав всех людей, летите разгружаться на площадку «Landing zone», затем летите ко второму горящему зданию. Этот горящий небоскреб охраняют два вертолета Scorpion attack chopper. Уничтожайте их, подбирайте людей с крыши. Высадив людей, летите к третьему и четвертому горящим небоскребам, благо, они стоят почти рядом. Эти два здания также охраняют два вертолета Scorpion attack chopper. Уничтожайте их, подбирайте людей с горящих небоскребов и летите к пятому небоскребу. Собрав всех людей с крыши пятого горящего небоскреба, вы выполните вторую миссию.





Третья миссия.
Уничтожение вертолетов террористов

Вы должны уничтожить последние силы террористов — вертолеты Scorpion attack chopper. Вверху карты террористы устроили хорошо укрепленную вертолетную базу. Охраняется эта база несколькими стационарными пулеметами AAA MXL Flak cannon и множеством солдат с фантастически скорострельным оружием. Также эту вертолетную базу патрулируют несколько вертолетов Scorpion attack chopper, а остальные вертолеты сидят прямо на крышах небоскребов. Когда вы подлетите к сидящим на крышах вражеским вертолетам, как можно быстрее уничтожайте их, иначе они взлетят и начнут вас обстреливать. Вы также должны уничтожить небоскреб террористов рядом с вертолетной базой. Выглядит этот небоскреб так же, как и те, что вы уничтожали в начале первой миссии – высокое коричневое здание. Когда вы разберетесь с охраной, уничтожите все вражеские вертолеты и взорвете небоскреб террористов, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Спасение бизнес-лидеров

Двадцать крупнейших бизнесменов Нью-Йорка собрались в здании «Международного торгового центра» на конференцию. Террористы не могли пропустить это событие и взяли бизнесменов в заложники. Охраняют этот небоскреб всего два солдата и один вертолет, так что особых проблем у вас не должно быть. Вся сложность этой миссии заключается в том, что бизнесменов двадцать человек и вам придется летать между небоскребом и площадкой «Landing zone» четыре раза. Последний из спасенных вами бизнесменов сообщит, что террористы заложили в здании бомбу с часовым механизмом. Все, четвертая миссия выполнена. Появится посадочная площадка, на которую вы должны приземлиться.

Пятая миссия. Спасение здания «Международного торгового центра»

Эта самая короткая миссия во всей игре. Как только вы приземлитесь на посадочную площадку, появится экран с изображением часовой бомбы с тремя проводками от детонатора. Выбор, какой проводок перерезать осуществляется по средствам все тех же трех кнопок «A», «B» и «C». Вам нужно перерезать синий проводок, то есть нажать на кнопку «A». Все, пятая миссия выполнена. Возвращайтесь на базу, пятое задание выполнено. Смотрите небольшой мультипликационный ролик, в котором Мелоун опять устраивает нагоняй своим помощникам за то, что все его планы и все вертолеты разрушил один-единственный пилот вертолета.

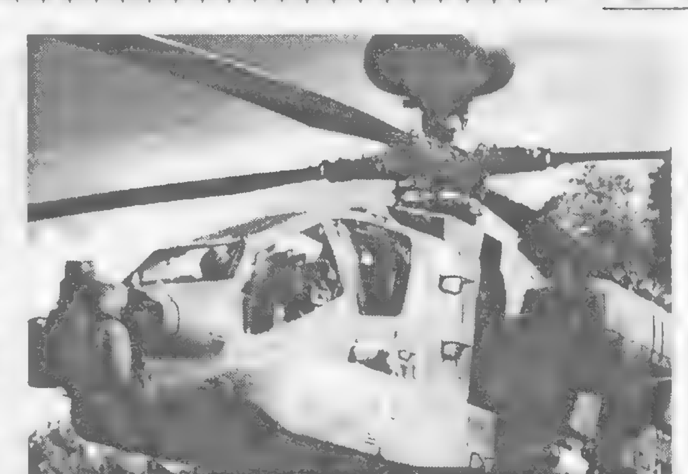
Шестое задание. Лас-Вегас

Лас-Вегас — город, который оживает ночью, превращаясь в море огней. Вероятно, поэтому действие этого этапа происходит ночью, что немного затрудняет прицеливание по вражеской технике. Перед началом этого этапа вы попадете в уже знакомую комнату отдыха пилотов, где сможете выбрать новых, ранее недоступных вам пилотов. Выбирайте, если хотите, нового пилота и отправляйтесь на инструктаж перед вылетом на задание. На инструктаже вам сообщат, что раз вы уничтожили все военно-воздушные силы террористов, Мелоун предпринял наземную атаку на Лас-Вегас. Вам надлежит захватить командира террористов, чтобы узнать местонахождение радаров. Также вы должны уничтожить всю вражескую наземную технику. И, наконец, в очередной раз, покинув уютную кабину вашего вертолета в роли пилота уничтожить казино Мелоуна. Все бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты на этом этапе спрятаны под разнообразными зданиями закусочных, автозаправок и прочими маленькими домиками. Как не жаль, но вам придется их все разрушить. Что касается врагов, то в этой миссии вас будут атаковать уже знакомые вам бронеавтомобили XP3 Bulldog, танки HMF Armadillo и Land shark ARM V и стационарные пулеметы AAA M Flak cannon. Обратите внимание, что на этом этапе нет ни мирных жителей, которых надо спасать, ни площадки «Landing zone». Так что вы не сможете восстанавливать броню вашего вертолета этим способом.

Первая миссия.
Захват командира террористов

Ориентируясь по карте, летите захватывать командира террористов, который находится в синем бронеавтомобиле, знакомом вам по второй миссии первого задания. Уничтожайте синий бронеавтомобиль, из него выскочат гранатометчик и командир. Расстреливайте гранатометчи-





ка и подбирайте командира террористов. Все, миссия N 1 выполнена.

Вторая миссия.
Уничтожение радаров террористов

Допросив пленного командира террористов, вы узнаете точнее местоположение всех радаров. Радары базируются не только на зданиях, но и на рекламных щитах, смотрите, не пропустите их в темноте. Уничтожив пять радаров внизу карты, летите в правый верхний угол карты, где стоят еще пять радаров. Уничтожив все радары вверху карты, вы выполните вторую миссию.

Третья миссия. Снятие блокады шоссе

Террористы заблокировали четыре дороги, ведущие в город, и атакуют все проезжающие автомобили мирных жителей. Вы должны уничтожить всю вражескую технику, блокирующую дороги города. Каждая такая засада хорошо укреплена и вы должны быть предельно внимательны. Летите к левой верхней засаде, там вас встретят танк Land shark ARM V, танк HMF Armadillo и несколько солдат с гранатометами. Уничтожайте всю технику террористов, как только вы взорвете последний танк, исчезнут заборы, перерождающие шоссе. Теперь летите в правый конец карты, там будут еще две засады. На нижней засаде, между танками, лежит дополнительная жизнь, смотрите, не подорвите ее случайным выстрелом. Уничтожив эти две засады, летите вниз карты, там находится последняя засада. Здесь, вместо танка Land shark ARM V, вас встретят два броневика XP3 Bulldog. Уничтожив всю технику и на этой засаде, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия.
Уничтожение техники террористов

Вы должны уничтожить многочисленную вражескую технику, которая расположена вдоль центрального проспекта Лас-Вегаса. Для успешного выполнения этой миссии вам необходимо уничтожить 15 из 19 вражеских машин. Из этих 19 машин 10 — танки Land shark ARM V, остальные 9 — броневики XP3 Bulldog. Но не пытайтесь выискивать легкие цели, так как машины расположены близко друг от друга и все время патрулируют территорию по такой траектории, чтобы пересекаться с траекторией другой машиной. И вы можете нарваться на перекрестный огонь сразу от трех машин, поэтому лучше уничтожать всех врагов по порядку. Кстати, если примерно с середины бульвара полететь вверх и вправо, то вы попадете к шести фиолетовым беседкам. Под одной из них лежит дополнительная жизнь. Когда вы настреляете 15 единиц вражеской техники, вы выполните четвертую миссию.

Пятая миссия. Уничтожение электростанции

Охранная система казино Мелоуна использует большие энергетические мощности, для которых террористы построили дополнительную электростанцию. Летите в самый верх карты, там, на пустыре, и будет стоять электростанция, которую охраняют четыре пулемета AAA M Flak cannon, расположенные по углам электростанции. Постарайтесь не попадать под перекрестный огонь этих стационарных пулеметов. После того, как вы уничтожите все пулеметы, взрывайте само здание электростанции, но будьте осторожны: под зданием лежат бочки с топливом, амуниция и ремонтный комплект смотрите, не уничтожьте их. Все, миссия N 5 выполнена. Теперь можете лететь к казино Мелоуна.

Шестая миссия. Уничтожение охраны вокруг казино Мелоуна

Вы должны уничтожить всю охрану вокруг казино главаря террористов, чтобы спокойно приземлиться на посадочную площадку. Охрана состоит из пяти крупнокалиберных пулеметов AAA M Flak cannon и трех гранатометчиков. Когда вы уничтожите всю охрану, рядом с казино появится посадочная площадка. Все, миссия N 6 выполнена.

Седьмая миссия. Уничтожение казино Мелоуна

Садитесь на посадочную площадку, ваш пилот покинет кабину вертолета, и вы окажетесь в холле казино. Управление пилотом и его вооружение аналогично миссиям из второго и четвертого задания. Вам также предстоит выполнить пять миссий: уничтожить трех начальников охраны казино, освободить заложников, захватить подружку Мелоуна, уничтожить пулеметные башни и найти вход в секретный тоннель, который ведет к базе Мелоуна. Все миссии вы должны выполнять в их порядковой последовательности, иначе вас очень быстро уничтожат. На этом этапе вам часто будут попадаться длинные ряды игровых автоматов «Однорукий бандит» не уничтожайте их до четвертой миссии – они послужат вам неплохим щитом от пулеметных башен. Уничтожать следует отдельно стоящие игровые автоматы и столы с рулеткой, под ними лежат ящики с амуницией и аптечки. В холле, расстреляв стеклянную дверь, бегите вверх, там будут три одиноко стоящих игровых автомата, расстреливайте их, под ними лежат ящики с амуницией. Теперь осторожно, стараясь не попадать под огонь пулеметных башен, бегите в самый верх карты. Там будет стоять первый начальник охраны, уничтожайте его и бегите влево. Там, между столов с рулеткой, будут стоять крупье и второй начальник охраны, расстреляв их, бегите к последнему



начальнику охраны. Последний, третий начальник охраны спрятался за двумя столами с рулеткой, на которых установлены скорострельные пулеметы, уничтожать эти пулеметы лучше издали и по одиночке. Расстреляв последнего начальника охраны казино, вы выполните первую миссию. Теперь бегите вниз, также стараясь не попадать под огонь пулеметных башен, там, в большой кассе по продаже жетонов, и содержатся заложники. Взрывайте эту кассу и расстреливайте охрану, затем подбирайте заложников. Все, миссия N 2 выполнена. Теперь бегите в левый верхний угол карты — там, в небольшом здании с вывеской «VIP» (очень важная персона) и сидит подружка Мелоуна, которая должна знать точное местоположение входа в секретное метро. Охраняют это здание шесть охранников и один начальник охраны внутри здания. Разобравшись с охраной, идем допрашивать подружку Мелоуна, которая сообщит нам, что вход в секретное метро замаскирован под одну из пулеметных башен, но она точно не знает, под какую из пяти пулеметных башен замаскирован вход. Все, миссия N 3 выполнена. Что ж, бежим уничтожать пулеметные башни. Пулеметные башни защищены сверху каркасом от кассы по продаже жетонов, который надо взорвать, чтобы непосредственно добраться до пулеметной башни. И пока вы будете взрывать кассу по продаже жетонов и саму пулеметную башню, башня будет вас интенсивно обстреливать. Поэтому уничтожать пулеметные башни надо таким способом: найдите стоящий поблизости от пулеметной башни ряд игровых автоматов «Однорукий бандит» и, высунувшись из-за края ряда автоматов, стреляйте по диагонали в пулеметную башню, не жалея ракет. От здания «VIP» бегите вправо, к первой пулеметной башне и уничтожайте ее. Затем бегите дальше вправо и уничтожайте вторую пулеметную башню. От этой башни спуститесь немного вниз, там стоят три игровых автомата, под двумя из них лежат ящики с патронами, а под третьим аптечка. Разрушайте эти автоматы, берите, что нужно, и бегите вправо, к третьей пулеметной башне. Разрушив третью пулеметную башню, спускайтесь вниз, к четвертой пулеметной башне и взрывайте ее. Затем бегите в правый нижний угол карты, там стоит последняя пятая пулеметная башня. Эта башня, в отличие от других, не стреляет по вам, и вы можете спокойно ее взрывать. Взорвав пятую пулеметную башню, вы выполните четвертую миссию. На месте взорванной пятой пулеметной башни появится вход в секретное метро Мелоуна. Сев в вагонетку секретного метро вы выполните пятую миссию, а с ней и шестое задание. Смотрите небольшой мультипликационный ролик про ваше путешествие по секретному метро Мелоуна и приступайте к выполнению седьмого задания.

Седьмое задание. Секретная база Мелоуна

Это задание начинается не с привычного для вас брифинга, а с вашей высадки из вагонетки и посадке в вертолет. Поэтому вы остались без привычных указаний на задание и вам не известен полный список целей на это задание. Известна только первая миссия – уничтожение крупнокалиберных пулеметов вокруг выхода из метро. Остальные цели будут появляться в порядке выполнения вами миссий. Также ясно, что вам наконец-то предстоит непосредственно сразиться с самим Мелоуном. Все бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты на этом этапе в основном спрятаны под вашими врагами. Смотрите, не подорвите их в пылу сражения. Что касается врагов, то в этой миссии вас будут атаковать уже знакомые вам танки HMF Armadillo и Land shark ARM V и стационарные пулеметы AAA M Flak cannon. В общем, нечего нового и страшного. Обратите внимание, что на этом этапе также нет ни мирных жителей, которых надо спасать, ни площадки «Landing zone». Так что вы не сможете восстанавливать броню вашего вертолета этим способом. На этом этапе тщательно планируйте все ваши действия, так как на этапе мало бочек с топливом, амуниции и ремонтных комплектов, а в начале этапа на карте вообще обозначено по одной бочке с топливом и один ящик с амуници-



ей. Правда, многие миссии проходят в одном и том же месте карты.

Первая миссия.
Уничтожение техники террористов
Когда вы сядете в ваш вертолет, летите уничтожать пулеметы AAA M Flak cannon и танки Land shark ARM V, которые расположены вокруг выхода из секретного метро. Некоторые цели уже отмечены на карте, другие появятся после уничтожения вами техники террористов. Когда вы уничтожите 12 единиц вражеской техники, вы выполните первую миссию.

Вторая миссия. Уничтожение вражеских казарм
Вам предстоит уничтожить две казармы, где находятся вражеские солдаты. Эти здания охраняют по два пулемета AAA M Flak cannon и множество солдат. Кстати, солдат, которые стоят за зданием казармы и не стреляют по вам, можно не уничтожать, их убьет взрывная волна от взрыва казармы. Уничтожайте охрану вокруг первой казармы и взрывайте само здание. Затем летите ко второй казарме и уничтожайте ее. Миссия N 2 выполнена.

Третья миссия.
Уничтожение центра управления
Вам необходимо уничтожить большие компьютеры, с помощью которых террористы координируют все боевые действия на территории США. Вы должны уничтожить не только компьютерные терминалы, но и огромные экраны компьютеров, операторов компьютеров и солнечные батареи, питающие компьютеры. Охраняют эти компьютеры всего несколько вражеских солдат. Уничтожив все компьютеры, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Уничтожение центра управления суперлазера
Вам необходимо уничтожить большие компьютеры, которые управляют суперлазером. С помощью этого лазера террористы поджигали небоскребы Нью-Йорка в пятом задании. Находятся эти компьютеры сразу же за зданием, в котором находится суперлазер, чуть ниже центра управления. Уничтожив два компьютера и их операторов, вы выполните четвертую миссию.

Пятая миссия.
Уничтожение охраны суперлазера
Теперь вы должны непосредственно уничтожить сам суперлазер. В начале это здание вообще не охраняется, но как только вы начнете стрелять по этому зданию, подъедут два танка Land shark ARM V. Разобравшись с танками, взрывайте здание с суперлазером. Не тратьте патроны, стреляя по суперлазеру, который находится внутри здания обычными средствами, вам его не уничтожить, нужна бомба. Все, миссия N 5 выполнена.

Шестая миссия.
Уничтожение штаба Мелоуна
Вам предстоит уничтожить здание, в котором скрывается главарь террористов Мелоун. Это здание находится за бараками, которые вы уничтожали во второй миссии, и хорошо охраняется и имеет хорошую броню. Три пулемета AAA M Flak cannon, множество солдат и танк Land shark ARM V, который подъедет, когда вы начнете стрелять по зданию. Также на крыше этого здания установлен очень скорострельный пулемет с большой убойной силой. Расправившись со всей охраной, стреляйте по зданию, которое имеет хорошую броню и может довольно долго выдерживать ваш огонь. Когда вы взорвете это здание, вы выполните шестую миссию.

Седьмая миссия. Захват Мелоуна
Когда вы взорвете штаб, из него выбежит человечек в красной рубашке, это и есть Мелоун. Вы должны подцепить его крюком вашей лебедки. Когда вы подцепите Мелоуна, вам покажут картинку, где Мелоун, висящий на вашей лебедке и обвешенный взрывчаткой, сообщит вам, что «Вы выиграли битву, но я намерен выиграть войну». Мелоун решил взорвать ваш вертолет бомбой с часовым механизмом, а для уничтожения суперлазера вам как раз необходима такая бомба. Используем Мелоуна с его бомбой для уничтожения суперлазера. У вас есть 29 секунд, чтобы довезти Мелоуна с бомбой до суперлазера. Когда вы подлетите к супер лазеру, бросайте Мелоуна вниз на лазер (кнопка «А»). Миссия N 7 выполнена.

Восьмая миссия. Уничтожение суперлазера
Эта миссия автоматически выполняется, когда сброшенный вами главарь террористов Мелоун взорвется вместе с суперлазером. Все миссия N 8 выполнена. Можете возвращаться на базу, и отдыхать и наслаждаясь финальным роликом игры. Вы в очередной раз спасли Америку от угрозы террористов.
Congratulations!!! Поздравляем!!!



КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:
Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C, C, B, C, B, B, C.**

Умный танк: Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта .

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:
На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:
2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:
Когда на экране появится заставка со словами « **START/ OPTIONS**»,одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты. Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	**← и B**	Раунд 13:	**← и B**
Раунд 5:	**→ и B**	Раунд 16:	**→ и B**
Раунд 9:	**B**	Раунд 19:	**B**
Раунд 11:	**→ и B**	Раунд 21:	**→ и B**

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:
Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B,C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START** , пока не начнется игра.
Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки , то вы сможете выбрать этап:
удерживая **A**- бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на **«SE NO»**. Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду **« INITIAL START»** , и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:
Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**
Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д. :
В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:
Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑,→, ↓.**
После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER '95

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20- 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 632[illegible] 85	21- 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22- 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23- 2852

6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Неограниченное количество жизней:
Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю, самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня. После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья. Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии. Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание. Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии. Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр. Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления. Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа. Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A**, **B**, **C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни. Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране, чтобы начать новую игру с того места, где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции. Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки. Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст. Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START** и ↑ на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры. Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, _ _ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня:
YW- --- D--.

Для нормального режима :
пропуск первого уровня: DDD --- YW- ;
пропуск первого и второго уровней:
YD- --- -Y-;
пропуск первого и четвертого уровней:
--- Y-- Y--;
финал: WY- Y-- -Y- .

Для сложного режима:
пропуск первого уровня:
YYD Y-- WY- ;
пропуск первого и четвертого уровней:
WYD Y-- DY- ;
пропуск первого, второго и четвертого уровней:
WWD Y-- -W-;
пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: -DD Y-- DY-.

ANOTHER WORLD
(Out Of This World)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :
В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:
Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

JEDDA

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH

Уровень 8: K4EEM4TZHM

ERIN

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

DIANA

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

BEAD

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра: Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки A, B, C и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар: При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир: Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира: Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда . У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость: В режиме выбора установок замените Arrow Flash c Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки C (более 3 секунд)вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню: После окончания первой мелодии нажмите C, B, C, ← + B, C. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите A. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	171058	Уровень3	950745
Уровень 4	472149	Уровень 5	672451
Уровень 6	272578	Уровень 7	652074
Уровень 8	265648	Уровень 9	462893
Уровень 10	583172	Уровень 11	743690
Уровень 12	103928	Уровень 13	144895
Уровень 14	775092	Уровень 15	481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня: Сделайте паузу в игре, держите A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW

Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:
Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:
Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:
Blade: **A, A, A**
Dolemite: **A, A, A, A.**
Hamma: **A, A, A, A, A.**
Jim- Pak: **A, A, A, A, A, A.**
Pauly: **A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga: **A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider: **A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo: **A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Общие советы:
Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным. Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.
Выбор этапа: В режиме пауза нажмите **B, A,↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню: На экране меню установите курсор на **PLAY THE GAME** и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**
Суперудары и прочие возможности:
Для Batman'а
усыпляющее - **→, ↓, B**
оглушающая бомба - **→+A**
усыпляющее - держа **MODE →, ←, →, A**
наводящее - **↓, →, B**
связывающее - **↓, ↓, ↓, A**
блокирующее - **↓, ↓, ↓, B**
приклеивающее - держа **MODE →, →, ←, C**
поражающее - **→, B, →, C**
отвлекающее - держа **↓, ↓ (turbo)**
сломать шею - **→, →, B**
суперзащита - **B, C быстро**
бомба - **↓, →, C**
бумеранг - **↓, →, A**
скользящее - держа **MODE →, →, ←, B**
парализующее - **→, ↓, C**
сдерживающее - **→, →, C**
удар коленом - **→, →, B+ ↑**
Для Robin'а
усыпляющее - **→, ↓, B**
ослепляющее - держа **MODE →, →, ←, B**
удар коленом **-→, →, B + ↑**
сломать шею **-→, →+B**
замедляющее - **→, ↓, C**
суперзащита **- B, C быстро**
прибивающее - **→, ↓, A**
парализующее - **→+A**
стреляющее - держа **MODE →, →, ←, C.**

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:
В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.
Стадия 1-1 1100
Стадия 1-2 1200
Стадия 1 Босс 1300
Стадия 2-1 2100
Стадия 2-2 2200
Стадия 2 Босс 2300
Стадия 3-1 3100
Стадия 3-2 3200
Стадия 3 Босс 3300
Стадия 4-1 4100
Стадия 4-2 4200
Стадия 4 Босс 4300
Стадия 5-1 5100
Стадия 5-2 5200
Стадия 5 Босс 5300
Стадия 6-1 6100
Стадия 6-2 6200
Стадия 6 Босс 6300
Стадия 7-1 7100
Последняя разборка с Джокером 7200
Непобедимость. Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:
Уровень 2 .... STJNNN
Уровень 4 .... BBVLND
Уровень 3 .... GRBCHV
Уровень 5 .... BMBRMN
Бесконечное оружие: BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:
Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑,↓ , C, A, B и START. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQ YQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQ YQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQ YQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA.

Второй уровень(World):

1 (против Unknown)- MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAA WADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAA WADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXA WADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)- MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)- MONSTERRZXZ XADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZ XADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZ XAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)- MONSTERRZXZ XAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIW IWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Больница	t0-e ByjI BKR4L
Улица	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis)	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги	CpB-b gvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	445 WVBVHNW
Все противники покалечены	475 WVBVFPW
Чемпион	475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE
(Crying)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:
на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ.**

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:
На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:
С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET.**

Тайный уровень:
В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:
Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT
(Battle Frenzy)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.

Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов: В паузе нажмите **B**.
Пароли уровней:
Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 -	RQCRQBPT
Уровень 3 -	NHHDHHBHH
Уровень 4 -	QDFLLMMP
Уровень 5 -	NNBNNDYY
Уровень 6 -	MNLLMNNL
Уровень 7 -	WTSFFHGW

BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS	Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN	Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD	Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN	Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB	Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS	Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN	Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB	Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней:	**↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие:	**C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб:	**C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней:	**B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки:	**B, A, ←, ←.**
99 скафандров:	**B, ←, ↑, B.**
99 нор:	**→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки:	**B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit	-64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit	-64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit	-64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland	-64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland	-64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland	-64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland	-64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston	-64NBBBBL;
Игра 10 против Boston	-64NBBVBM;
Игра 11 против Boston	-64NBBLBP;
Игра 12 против Boston	-64NBB2BN;
Игра 13 против Utah	-64SBBBBN;
Игра 14 против Utah	-64SBDBBS;
Игра 15 против Utah	-64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah	-64SBFBBC;
Финальная игра	-64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:
Chicago Bulls - Utah Jazz : NXOBBBBL;

Bulls - Blazers	CXOCGBB4;
Knicks - Blazers :	GJOGBBBF;
Blazers - Hawks:	OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: **стрелка к нему, А.**

Отход от стола: .... **↓, START.**

Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG

Кредит 1,5 миллиона $: .. 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1	**Вариант 2**
Миссия 1: PXJND	Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC	Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC	Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: ACKJA	Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: TNGJI	Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EBUXE	Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: TEHMB	Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: LREWO	Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : MLRYE	Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: YJKCF	Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: LWHFG	Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: IGMBF	Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: FAGGG	Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: SYNXC	Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: TIDGF	Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: UYNXC	Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: ZOJBE	Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: MHNJF	Миссия 18: IRORH
Миссия 19: NXGBD	Миссия 19: TEOUA
Миссия 20: AEJVI	Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: PXGBD	Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: GWZED	Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: HGPHF	Миссия 23: NPXFC
Миссия 24 MMVIE	

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX -73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	IBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SEGQ	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	ILKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	06KV	KH5T	YYTX
7 - GMHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя:

BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ

Сверхмощная империя:

TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES

Суперсила:

QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение. На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике **↑, ↓, ←, →.**

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START.**

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми **↑**, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑.** Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо **←** или **→**, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START**.

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор этапа. Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C -появится меню выбора этапа.

В OPTIONS, в SOUND TEST прослушайте мелодии № 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите C, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие. Наберите код A, B, C, C, B, A,↑, →, ←, B, ↓, A. В OPTIONS, в SOUND TEST прослушайте мелодии № 3, 12, 17, 2, 2,10, 2, 7, 7, 11 и, нажав кнопку C, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость: В меню OPTIONS нажмите A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C . Кнопка A - включение неуязвимости, B - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE

(Cyber Brawl)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V

Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F

Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT

Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай **↑** и **←** на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX

San Francisco vs Boston U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:
5 победа - UIBB BXIS OF8I
10 победа - UFBB B5PS OFNX
15 победа - UTBB B5PS OFFI
17 победа - UZBB B5PS OFDI
18 победа - UUBB B5PS OFII
19 победа - U5BB B5PS OF3X
Финал - UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:
1 победа - LBBB B7CB BDVV
2 победа - LVBB BB9B BDXV
3 победа - LXBB B7LB BD3B
4 победа - LIBB B8FB BDTV
5 победа - LLBB B7DB BDN8
6 победа - LKBB BBBV BDCV
7 победа - LMBB BLCV BD2V
8 победа - LOBB BLPB BFHV
9 победа - LFBB BLHB BD8B
10 победа - LCBB BFOV BDKX
11 победа - L7BB BXGB BDRV
12 победа - L4BB BF2B BDAV
13 победа - LRBB BFVV BDTV
14 победа - LTBB BFCX BD2V
15 победа - L8BB BFJI BDMX
16 победа - LZBB BR2S IDKI
Play-off-1 LUBB BRHV BDZV
Play-off-2 L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:
Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика (**A, B, C**), три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck'а. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A**.

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:
При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:
Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:
Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:
1 - 68WTK3A 2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4 4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня: На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BAS KETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр
Los Angeles vs Detroit CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles PQBCTUQVV
Chicago vs New York ASTURBQ1E
New York vs Detroit FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:
3 - V3A5FTQNHG 4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H 6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:
Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:
Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.
Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)
Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:
Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы

получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C**.

Трюк, позволяющий обойти Жабика:
Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг ★★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).

Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг ★★★★★★★

Пароль пяти жизней:
Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:
2 - VQAHEKU 3 - BLOHEJG 4 - ETEETRL

DEVIL CRASH
(Dragon's Fury)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг ★★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг ★★★★★★

Выбор уровня:
Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:
Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:
В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг ★★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):
В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C**.

Уничтожение врагов взрывом:
Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★

Пароли:
2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK

DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг ★★★★★★

Коды уровней:
2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг ★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С
5	К	Ф	З	З
6	Ж	Ж	ЧБ	З
7	Ф	ЧБ	С	С
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З
10	ЧБ	З	К	Ж
11	С	Ж	Ж	БХ

12	З	ЧБ	ЧБ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ

Уровень	Hardest			
2	С	С	З	Ж
3	З	Ж	З	ЧБ
4	Ф	Ф	К	БХ
5	З	К	Ф	С
6	С	Ф	З	Ж
7	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	З	БХ	ЧБ
10	З	С	Ж	БХ
11	З	Ф	БХ	К
12	К	З	БХ	С
13	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:
Ж - желтый К - красный ЧБ - чистый боб
С - синий З - зеленый БХ- боб Хэс

DRACULA
(Bram Stocker's Dracula)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:
Набирается в заставке: **↓,→,A,C,↑,←,A**. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2	KAIGAN	3	YAMABA
4	CIKCIK	5	KOUYOU
6	GAUGAU	7	ZOUSEI
8	POMPOM	9	MAFUYU
10	SAKURA	11	MOYAI
12	BATTA	13	OHORI
14	MEIRO	15	ISEKI
16	HEKI	17	SABAKU
18	IBARA	19	SUIMON
20	OSHIRO	21	SHICHI
22	FUNKA	23	CANYON
24	MUNKI	25	CITY
26	KOUEN	27	GENDAI
28	HAIKYO	29	KESSEN
30	FUTURE	31	BUILD
32	OKUJOU		

2-й сценарий

EASY

2	RENSYU	3	KOJIMA
4	CYOCHO	5	MUSIBA
6	NAMJIR	7	CANDY
8	MIGITE	9	KAREKI
10	KAKATO		

NORMAL

2	NEKTIE	3	APPLES
4	DRAGON	5	HITUZI
6	KKKKKK	7	STKGKB
8	NOIWG		

HARD

2	SICCHI	3	TBATA
4	HARUU	5	BOSSS
6	PEEE	7	DEROP
8	ZIGZ	9	PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:
Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можешь произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:
Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.
Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:
BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC
Пароли выбора игроков:
HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:
На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑,→, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**
Выбор уровня:
В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**
Просмотр заставок:
В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:
В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**
Переход на другой уровень:
Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**
Отладочное меню:
Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**
Усиление оружия (один раз за уровень):
Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?**
Неуязвимость :	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка :	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→**, **BCBC ↓C↑** и снова **START**.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME
(Dolphin 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B.** Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия. Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите **↑, ↑, ↓, →** и кнопку **C.** Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета. При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C** и **START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры. Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать **↑, ↑, →, ↓, A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня. Просто нажмите **↑, ↑, →, ↓, B.**

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	KETNAMLG
Уровень 3	PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4	ITMALGNL
Уровень 5	SVLROAKA
Уровень 6	ZIUJKCHT
Уровень 7	TZKAISAO
Уровень 8	AEEBIAJL
Уровень 9	TSAOTTCY
Уровень 10	IALKTAIA
Уровень 11	SZAINBHN
Уровень 12 :	ZADMIAOM

Уровень 13 :	TGAINRKI
Уровень 14 :	AYRNCDIN
Уровень 15 :	GATTSVTT
Уровень 16 :	YBFCEAUA
Уровень 17 :	AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18 :	GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19 :	YUYUSIHD
Уровень 20 :	ATTSVNAN
Уровень 21 :	MAOTAANY
Full Demo:	REVOEMAG

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **В и С.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006G	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	17010I	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM6DEC	82010S	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0I0	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D601EV	8I02E8	INE567	M8G16T
Миссия 8	1LG1EQ	DA01QM	8M042R	IREGAN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EI	8Q04MQ	I306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	
Миссия 15	39G5GU	EUG7MS	AG08E4	JVEBMK	
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI	
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N	
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU	
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN	
Миссия 20	51G7QL	FIKB6I	B20B47		
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN		
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL		
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL			
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E			
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0			
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI			

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8
2 - 2LVK38
3 - NKFWU7
4 - UJQ3K6
6 - PNBMG2
7 - NQUC94
8 - 2L9J68
9 - 3YVGR4
10 - PYH624
11 - E3SN 87
12 - M2KWY6
13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет: Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната: Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни: Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов: Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4NGL:PHMX6 NXG32:1FDFN	61KRR:HML2M
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ NSSGB:2TCQJ	ZBXLR:HML2M
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F [illegible]	THPNG:WWL2M
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI KQCSS:VIDJH	JF3K4:NKMVX
Portuguese Grand Prix	3WLNG:5FFGK K1SDT:GQCSP	GVSMC:RG51T
Australian Grand Prix	VGFCG:BNXGP MWCSK:VNBTC	1RGJ4:LR4HR

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR	3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK	5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)	7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN .... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM .... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL .... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O
MOROCCO vs GERMANY .... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL .... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY .... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND .... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND .... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта :	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.

Дополнительная жизнь:

Зажав **←+ C**, нажмите **START.**

Полная энергия:

зажав **→ + A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу ← и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**

Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость: Пауза и **A, B,** вп, **A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав **A**).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.

Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Остров, плавающий в озере - A+ START.
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Огненный город - ↑+A+ START.
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Ледяные склоны - ←+A+START.
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Замок - →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A+←** и, наконец, **A+→**. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, **A**, ↓, **A**, ←, **A**, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра

Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+A+B+C и START.

GLOBAL GLADIATORS

***Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★**

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

***Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★**

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

***Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★**

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки **↙+B+ START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая **↙**, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A+C**.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки **↘+A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

***Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★**

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите **B** и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми **↑**, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:
Экс: управление по кругу **+B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →**+B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →**+B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:
При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для игр:
Texas - Boston: .... iAAEIGbe
New York - Atlanta: .... hAAEHFbh
Boston - Chicago: .... AEECBGcC
Oakland - New York: jcA2FHD2
Texas - Detroit: icB6JaDb
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Cleveland - Kansas City: 0cA7IKDa
Houston - Boston: ccA7EGD6
Minnesota - Cleveland: .... IcBSIKDa
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
San Diego - Montreal: .... gAAEGEbk
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
New York - New York: ....FAteBHbf
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
San Francisco - Texas: .... fclBGiBA
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:
1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:
5 побед - GGGKHAGOKLO
25 побед - JAJJBPDNCMC
12 побед - BPHOHACAGML
28 побед - LILOPBDPIKJ
19 побед - NPLOFOCAGKP
31 победа - JLJOMGJAOKL
22 победы - IMLPFEGEMLC

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:
2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH

66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
В режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:
На заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A.**
Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C.**

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.
Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.
Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG.** Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд:
Введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB
Rams - RLB
49-ers - 4LB
Cowboys - HCB
Saints - VLB
Raiders - QDB
Eagles - ZLB
Bills - CDB
Redskins - 6LB
Grants - XTB
Dolphins - SCB
Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT
3: JRQWNO
4: PSTRVJZ
5: HQWVLT
6: WDRCNPU

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды нужно вводить после перехода в режим паузы.
Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, **B, A**
Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.
Перевернутое изображение: ←,**A**, →, ↓, **B, A**, ←, ←, **C**, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.
Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.
Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.
Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, **A**, ↓, **B, A**, ↓.
Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.
Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.
Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:
Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.
4 жизни
На 7- уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Код выбора уровня
Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не

нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A**, **B**, **C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 2:	2BINHKE9	277166R0	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFPG4V0	4SNP67FC
Уровень 4:	6GRHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KNOSHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUPG	AN745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	0VVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль: Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг**★★★★**

Пароли:

2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD,
4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ,
47 - CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV,
61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS,
73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF,

Пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *(Simpsons)*

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг**★★★★★**

Пароли: Уровень 2 - WHOAMAMA, Уровень 3 - FLANDERS, Уровень 4 - BLOCKMAN, Уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг**★★★★★★★**

Советы.

Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите **↑**, **→**, **A**, **B**, **A**, **↓**, **←**, **A**, **↓** и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг**★★★★★★★**

Пароли:

Уровень 2: QWKYN Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM Уровень 27: HJDVD
Уровень 26: KBKBP Уровень 25: FJDVD
Уровень 24: WQKCX Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг**★★★★★★★★**

Пароли:

BEACH

2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

CIRCUS

2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

EGYPTIAN
2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA
Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA
Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC
Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC
Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE
Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE
Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E
Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC
Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC
Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA
Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG
Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE
Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE
Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE
Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA
Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите ➔, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **B A R R Y**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) *(Jurassic Park 3)*

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A
Уровень 3 - 4A4SOMCK,
Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM,
Уровень 6 - 9MO5RK58,
Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2,
Уровень 9 - NKAQ26TA,
Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558,
Уровень 12 - UEGH1PPG,
Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4,
Уровень 15 - V4OLRCPO,
Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда:

Дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши 🡻 и 🡹. На экране появится слово «Раунд». Вы

можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B, C, A** и **START**.

20 опций

Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B, A** и **START**.

Полная огневая мощь:

Во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C**,↑,↓, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon .... AABBBCA
'85 New England Patriots .... BBCABAA
'70 Baltimore Colts .... AABCACC
'76 New England Patriots .... BBCBAAC
'68 Baltimore Colts .... AACAAAB
'79 New Orlean Saints .... BBCBCBB
'64 Baltimore Colts .... AACACBA
'90 New York Giants .... BBCCBCA
'93 Buffalo Bills .... AACCACB
'86 New York Giants .... BCAAACC
'92 Buffalo Bills .... ABAAAAA
'70 New York Giants .... BCABAAB
'91 Buffalo Bills .... ABAACAC
'68 New York Jets .... BCABCBA
'90 Buffalo Bills .... ABABBBB
'80 Philadelphia Eagles .... BCACBBC
'73 Buffalo Bills .... ABACACA
'60 Philadelphia Eagles .... BCCAACA
'85 Chicago Bears .... ABACCCC
'79 Pittsburgh Steelers .... BCBBAAA
'77 Chicago Bears .... ABBACAB
'78 Pittsburgh Steelers .... BCBBCAC
'66 Chicago Bears .... ABBBBBA
'75 Pittsburgh Steelers .... BCBCBBB
'63 Chicago Bears .... ABBCABC
'74 Pittsburgh Steelers .... BCCAACA
'88 Cincin. Bengals .... ABBCCCB
'75 St. Louis Cardinals .... BCCACCC
'81 Cincin. Bengals .... ABCACAA
'94 San Diego Chargers .... BCCBCAB
'93 Dallas Cowboys .... ABCBBAC
'81 San Diego Chargers .... BCCCBBA
'92 Dallas Cowboys .... ABCCABB
'66 San Diego Chargers .... CAAAABC
'78 Dallas Cowboys .... ABCCCCA
'63 San Diego Chargers .... CAAACCB
'77 Dallas Cowboys .... ACAABCC
'94 San Francisco 49ers .... CAABCAA
'75 Dallas Cowboys .... ACABBAB
'89 San Francisco 49ers .... CAACBAC
'71 Dallas Cowboys .... ACACABA
'88 San Francisco 49ers .... CABAABB
'70 Dallas Cowboys .... ACACCBC
'84 San Francisco 49ers .... CABACCA
'89 Denver Broncos .... ACBABCB
'81 San Francisco 49ers .... CABBBCC
'87 Denver Broncos .... ACBBBAA
'78 Seattle Seahawks .... CABCBAB
'77 Denver Broncos .... ACBCAAC
'79 Tampa Bay Buccaneers .... CACAABA
'62 Detroit Lions .... ACBCCBB
'91 Washington Redskins .... CACACBC
'67 Gr. Bay Packers .... ACCABCA
'83 Washington Redskins .... CACCBAA
'66 Gr. Bay Packers .... ACCBACC
'82 Washington Redskins .... CBAAAAC
'80 Houston Oilers .... ACCBACC
'72 Washington Redskins .... CBAACBC
'69 Kansas C. Chiefs .... ACCCCBA
Hall of Fame I .... CBABBCA
'66 Kansas City Chiefs .... BAAABBC
Hall of Fame II .... CBACACC
'62 Dallas Texans .... BAABACB
'95 All-Madden .... CBBAAAB
90 Los Angeles Raiders .... BAACAAA
'95 AFC Pro Bowl .... CBBACBA
'83 Los Angeles Raiders .... BAACCAC
'95 NFC Pro Bowl .... CBBBBBC
'80 Oakland Raiders .... BABABBB
'95 Amster. Admirals .... CBBCACB
'76 Oakland Raiders .... BABBACA
'95 Barsel. Dragons .... CBCAAAA
'67 Oakland Raiders .... BABBCCC
'95 Frankfurt Galaxy .... CBCACAC
'91 Los Angeles Rams .... BABCCAB
'95 London Monarchs .... CBCBBBB
'84 Los Angeles Rams .... BACABBA
'95 Rhein Fire .... CBCCACA
'79 Los Angeles Rams .... BACBABC
'96 Scot. Claymores .... CBCCCCC
'68 Los Angeles Rams .... BACBCCB
'95 EA Sports .... CCAACAB
'84 Miami Dolphins .... BACCCAA
Team Madden
'82 Miami Dolphins .... BBAABAC
All 50s .... CCABBBA
'73 Miami Dolphins .... BBABABB
All 60s .... CCACABC
'72 Miami Dolphins .... BBACCCA
All 70s .... CCACCCB
'71 Miami Dolphins .... BBACBCC
NFL Players Ass. I .... CCBACAA
'76 Minnesota Vikings .... BBBABAB
NFL Players Ass. II .... CCBBBAC
'74 Minnesota Vikings .... BBBBABA
NFL Players Ass. III .... CCBCABB
'73 Minnesota Vikings .... CBBBCBC
NFL Players Ass. IV .... CCBCCCA
'69 Minnesota Vikings .... BBBCBCB

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER

(Marco's Magic Football)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING

(Andretti Racing)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал:
Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал:
Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал:
Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 •
Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:
CATG - the Alps (Альпы);
NKEM - Building Side (стройка);
YKRZ - the Docks (доки);
USYH - the Jungle (джунгли);
GWQB - Theme Park (парк);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 •
Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode»
Введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN	Раунд 2-4: XTLG
Раунд 3-6: STEP	Раунд 1-3: NSOG
Раунд 2-5: ALWN	Раунд 3-7: HCHI
Раунд 1-4: QOCT	Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 4-1: SMOK	Раунд 1-5: USOG
Раунд 2-7: ZWMO	Раунд 4-2: RUAO
Раунд 1-6: XULW	Раунд 3-1: AOWM
Раунд 4-3: QRUP	Раунд 1-7: WIXT
Раунд 3-2: GVKJ	Раунд 4-4: AUNT
Раунд 2-1: PAYX	Раунд 3-3: RBJW
Раунд 4-5: WTTH	Раунд 2-2: ZISY
Раунд 3-4: XYNK	Раунд 4-6: ARDE
Раунд 2-3: AUXY	Раунд 3-5: BTIS

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 •
Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE
Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO		Этап 4. CRANKIN' CASTLE	
Уровень 1	4501	Уровень 1	9643
Уровень 2	8111	Уровень 2	0513
Уровень 3	7421	Уровень 3	9723
Уровень 4	1051	Уровень 4	3353
Босс	3351	Босс	5653
Этап 3. SLAMMIN' SEA		**Этап 5. TRASHIN' TUNDRA**	
Уровень 1	4502	Уровень 1	8114
Уровень 2	8112	Уровень 2	2814
Уровень 3	7422	Уровень 3	1134
Уровень 4	1052	Уровень 4	5654
Босс	3352	Босс	7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень:
Начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно ➔, ←, ↓, ➔, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.
Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно ➔, ←, ↓, ➔, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.
Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ➔, ←, ➔, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 •
Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	3 - PCRC,	4 - NWTN,
5 - LSMD,	6 - CLST,	7 - JPTR,
8 - NBLR,	9 - PRSC,	10 - PHTN,
11 - TRNS,	12 - RNSN,	13 - ZDCP,
14 - FKDV,	15 - YSHM,	16 - CLPD,
17 - LNVV,	18 - JFMR,	19 - GCRY,
20 - KNLB.		

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 •
Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

Codemasters • Количество игроков 2 •
Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, ➔, **C, START**.
Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, ➔.
Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.
Увеличение инерции: C, ↑, ←, ➔, **A, B, A, C**:

MIGHTY MAX
(The Adventures of Mighty Max)

Electronic Arts • Количество игроков 1 •
Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:
2 - DBBLGLLFCD,
3 - DBDKKJJLKR,
4 - DBCLFGBDF2,
5 -DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 •
Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний. Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза ➔, четырежды ←, три раза ➔, трижды ➔ и ➔, ➔, ←, ←, ➔, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необхо-

димых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2
(Ayrton Senna's SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+**A** до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.
Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

Удары, приемы и движения, которые может осуществлять каждый игрок (для шестикнопочного джойстика):

A – низкий удар рукой;
C – низкий удар ногой в грудь (выполнять вплотную к противнику);
X – высокий удар рукой;
Z – высокий удар ногой в лицо;
Y/B – блок;
←+**C** – размах ногой «foot sweep»;
←+**Z** – удар с разворотом;
↓+**Z** – удар ногой вверх;
↓+**X/A** – апперкот;
→+**C/Z** – бросок (выполнять вплотную к противнику).

Если вы используете трехкнопочный контроллер, то вместо **Y/B** (блок) нажимайте **START**, вместо **C** (низкий удар ногой) – **B**, вместо **Z** (высокий удар ногой) – **C**, вместо **X** (высокий удар рукой) – **A**. На трехкнопочном контроллере также отдельно нажатая кнопка A срабатывает как низкий удар рукой, а при удерживании →/← – как высокий удар рукой.

Специальные приемы и движения бойцов:

JOHNY CAGE

Суперудары
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
Fatality →, →, →, A

SONYA

Суперудары
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
Fatality →, →, ←, ←, B

LIU KANG

Суперудары
1 →, →, A
2 →, →, Z
Fatality
по часовой стрелке.

SUB-ZERO

1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
Fatality →, →, →, X

Режим крови: на экране с белыми буквами нажать **A, B, A, C, A, B, B**
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓
Сразиться с REPTILE : включить FLAG 0,2, включить кровь и на уровне THE PIT выиграть у компьютера с DOUBLE FLAWLESS VICTORY и сделать Fatality, не нажимая кнопку **B**
Другая концовка – Выиграть у последнего босса SHANG TSUNGA по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.
Кислотные игроки – Включить FLAG 0,2, дойти до ENDURANCE MODE на уровне THE PIT и одержать две победы с FLAWLESS VICTORY, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.
Отключение джойстиков : перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.
Прервать Fatality: взять SONYA против LIU KANG'a и, когда у LIU KANG'a останется DANGER, SONYA пустить магию, LIU KANG'ом тоже магию и SONYA сделать Fatality.
Двойное Fatality: у JOHNY CAGE'a выключить кровь, выбрать JOHNY CAGE'a, и когда у противника будет DANGER, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, A, потом снова повторить эту комбинацию.
Бесконечная серия у SCORPION'a: пустить гарпун, нажать ↓, X, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Modway/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

СЕКРЕТЫ

Секретные суперудары

JAX

Суперудары
1 держать **C** 3 сек.
2 →, →, A
3 **B** в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
Fatality 1 Держать **A** →,→,→ и отпустить
Fatality 2 **B,B,B,B,A**
Pit ↑, ↑, ↓, C
Babality ↓, ↑, ↓, ↑, C
Friendship ↓, ↓, ↑, ↑, C

KITANA

Суперудары
1 ←, X
2 ←, ←, ←, X
3 →, →, X + A
4. →, ↓, ←, X
Fatality-1 Держать **C**, →, →, ↓, →
Fatality-2 B, B, B, Z
Pit →, ←, →, Z
Babality ↓, ↓, ↓, C
Friendship ↓, ↓, ↓, ↑, C

BARAKA

Суперудары
1 ↓, ←, X
2 ←, ←, ←, X
3 ←, X

Fatality-1 ←, ←, ←, X
Fatality -2 ←, →, ↓, →, A
Pit →, →, ←, Z
Babality →, →, →, Z
Friendship ↑, →, →, Z

JOHNY CAGE

Суперудары

1 ←, ↓, →, A
2 →, ↓, ←, X
3 ←, ↓, ←, X
4. ←, →, C
5 A + B

Fatality-1 ↓, ↓, →, →, A
Fatality-2 →, →, ↓, ↑, затем держать ↓, + A + B + C
Pit ↓, ↓, ↓, Z
Babality ←, ←, ←, Z
Friendship ↓, ↓, ↓, Z

LIU KANG

Суперудары

1 →, →, Z
2 →, →, X
3 →, →, A
4. ↑, →, →, A

Fatality-1 по часовой стрелке
Fatality-2 ↓, →, ←, ←, Z
Pit ←, →, →, C
Babality ↓, ↓, →, ←, C
Friendship →, ←, ←, ←, C

MILEENA

Суперудары

1 ←, ←, ↓, Z
2 →, →, C
3 Держать X 3 сек.

Fatality-1 →, ←, →, A
Fatality-2 Держать Z 3 сек.
Pit →, ↓, →, C
Babality ↓, ↓, ↓, Z
Friendship ↓, ↓, ↓, ↑, Z

KUNG LAO

Суперудары

1 ↓, ↑
2 ←, →, A
3 ↑, ↓, Z
4. ↑, ↑, C

Fatality-1 →, →, →, C
Fatality-2 Держать A, ←, ←, →
Pit →, →, →, X
Babality ←, ←, →, →, X
Fatality ←, ←, ←, ↓, Z

RAIDEN

Суперудары

1 ↓, ↑
2 ←, ←, →
3 ↓, →, A
4. Держать X 3 сек.

Fatality-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B + C
Fatality-2 Держать X 10 сек.
Pit ↑, ↑, ↑, Z
Babality ↓, ↓, ↓, Z
Friendship ↓, ←, →, Z
Fergality ←, ←, ←, B

SCORPION

Суперудары

1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
3 →, ↓, ←, C
4. B в воздухе

Fatality-1 ↓, ↓, ↑, ↑, X
Fatality-2 ↑, ↑, X
Fatality-3 Держать X 3 сек.
Pit ↓, →, →, B
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship ←, ←, ↓, Z

SUB-ZERO

Суперудары

1 ←, Z+C
2 ↓, →, A
3 ↓, ←, C

Fatality-1 →, →, ↓, Z, →, ↓, →, →, X
Fatality-2 Держать A, ←, ←, ↓, →
Pit ↓, →, →, B
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship ←, ←, ↓, Z

SHANG TSUNG

Суперудары

1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X

Fatality-1 Держать Z 3 сек.
Fatality-2 ↑, ↓, ↑, C
Fatality-3 Держать A 25 сек.
Pit ↓, ↓, ↑, ↓
Babality ←, →, ↓, Z
Friendship ←, ←, ↓, Z

REPTILE

Суперудары

1 →, →, X
2 ←, ←, X + A
3 →, →, ↓, X
4. ←, Z + C

Fatality-1 ←, ←, ↓, A
Fatality-2 →, →, ↓, Z после исчезновения
Pit ↓, →, →, B
Babality ↓, ←, ←, C
Friendship ←, ←, ↓, C

Превращение

JAX ↓, →, ←, C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓, ↓, C
SCORPION ↑, ↑
RAIDEN ↓, ←, →, C
LIU KANG ←, →, →, B
KUNG LAO ←, ↓, ←, Z
JOHNY CAGE ←, ←, ↓, A
REPTILE ↑, ↓, X
SUB-ZERO →, ↓, →, X
KITANA B, B, B

Секретная строка: ←, ↓, ←, →, ↓, →, ←, ←, →, →

SMOKE на уровне The Portal: нажать ↓, X, затем ↓, START

JADE: перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z

NOOB SAIBOT: одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Ребенок в дружбе желтый: выбрать SHANG TSUNG'a, потом превратиться в RAYDEN'a и сделать FRENDSIP.

Труп превратить в младенца: выбрать

MILEENA, перед началом второго раунда зажать X и после надписи FINISH HIM отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив X) и сразу сделать BABALITY.
Изменить музыку: выбрать SHANG TSUNG'а, превратиться в KUNG LAO и сделать FATALITY 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.
Fatalityсо сбрасыванием в кислоту: выбрать SUB-ZERO, после надписи FINISH HIM нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, **X** и сразу зажать **A+C**.
Пройти друг через друга: взять SHANG TSUNG'а и любого другого игрока, затем SHANG TSUNG'ом пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.
SCORPION отдельно, голова отдельно: взять – SCORPION'а, и после надписи FINISH HIM прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда SCORPION приземлится, нажать **X**.
Замороженному противнику отрубить голову: выбрать SHANG TSUNG'а, превратиться в SUB-ZERO, после надписи FINISH HIM нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в KUNG LAO, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.
Fatality в первом раунде: поставить убийство с одного удара, выбрать KUNG LAO, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.
Отключить кровь и бесконечное время для Fatality: выбрать JOHNY CAGE'а, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.
Сбросить компьютерного противника в кислоту: поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A**, **B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать FATALITY, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

СЕКРЕТЫ

Вход в таблицы:
1 – **A**, **C**, ↑, **B**, ↑, **B**, **A**, ↓
3 – **C**, →, **A**, ←, **A**, ↑, **C**, →, **A**, ←, **A**, ↑
Драться как Smoke: включить приставку, дождаться звуков гонга и набрать **A**, **B**, **B**, **A**, ↓, **A**, **B**, **B**, **A**, ↓, ↑, ↑.

Основные приемы бойцов

JAX

Суперудары
1 ←, →, X
2 →, →, ←, ←, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
5 Держать **C** 3 сек.
6 B в воздухе
Fatality -1 Держать **B** ↑, ↓, →, ↑
Fatality -2 **Y**, **B**, **Y**, **Y**, **C**
Pit ↓, →, ↓, A
Babality ↓, ↓, ↓, C
Friendship **C**, **Y**, **Y**, **C**
Animality →, →, ↓, →, A
Серии
1 Z, Z, ↓, X, X, B, A, ←, X
2 X, X, B, A, ←, X
3 Z, Z, ←, Z

SHEEVA

Суперудары
1 ↓, ↑
2 ↓, →, X
3 ←, ↓, ←, Z
Fatality -1 →, ↓, ↓, →, A
Fatality -2 Держать Z, →, ←, →, и
Pit ↓, →, ↓, →, A
Babality ↓, ↓, ↓, ←, Z
Friendship →, →, ↓, →, X
Animality **Y**, **B**, **B**, **B**, **B**
Серии
1 X, X, A, Z, Z, C, Z
2 X, X, A, →, X
3 Z, Z, C, ←, Z

CYRAX

Суперудары
1 ←, ←, C
2 Держать **C**, →, →, Z
3 Держать **C**, ←, ←, Z
4 →, →, **B**, Когда противник в воздухе ↓, →, **B**, **A**
Fatality-1 ↓, ↓, →, ↑, Y
Fatality-2 ↓, ↓, ↑, ↓, X
Pit **Y**, **B**, **Y**
Babality →, →, ←, X
Friendship **Y**, **Y**, **Y**, ↑
Animality ↑, ↑, ↓, ↓
Серии
1 X, X, A
2 X, X, Z, X, Z, Z
3 Z, Z, ←, Z

NIGHT WOLF

Суперудары
1 ↓, ←, A
2 →, →, C
3 ←, ←, ←, Z
4 ↓, →, X
Fatality-1 ↑, ↑, ←, →, B
Fatality-2 ←, ←, ↓, X
Pit **Y**, **Y**, **B**
Babality →, ←, →, ←, A
Friendship **Y**, **Y**, **Y**, ↓
Animality →, →, ↓, ↓
Серии
1 C, X, X, A, Z
2 C, X, X, A, ↓, →, X
3 Z, Z, ←, Z

KABAL

Суперудары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, ←, Y
3 ←, →, C
Fatality-1 ↓, ↓, ←, →, B
Fatality-2 **Y**, **B**, **B**, **B**, **Z**
Pit **B**, **B**, **Z**
Babality **Y**, **Y**, **C**
Friendship **Y**, **C**, **Y**, **Y**, ↑
Animality Держать **X**, →, →, ↓, →

Серии
1 C, C, X, X, ↓, X
2 C, C, X, X, Z, ←, Z
3 C, C, Z, ←, Z
4 C, C, X, X, ↓, A, ↓, X
5. X, X, ↓, A, ↓, X
6 X, X, ↓, X
7 X, X, Z, ←, Z

STRYKER

Суперудары
1 ↓, ←, X
2 ↓, ←, A
3 →, ←, A
4 →, →, Z

Fatality-1 →, →, →, C
Fatality-2 →, →, →, →, B
Pit →, ↑, ↑, Z
Babality ↓, →, →, ←, X
Friendship A, Y, Y, A
Animality Y, Y, Y, B

Серии
1 C, C, ←, Z
2 C, C, ←, A, ←, Z
3 C, X, X, A
4 X, X, A

SINDEL

Суперудары
1 →, →, A
2 →, →, →, X
3 ←, ←, →, Z
4 ↑, ↓, →, C

Fatality-1 Y, B, B, Y + B
Fatality-2 Y, Y, B, Y, B
Pit ↓, ↓, ↓, A
Babality Y, Y, Y, ↑
Friendship Y, Y, Y, Y, Y, Y, ↑
Animality Держать →, →, ↑, X

Серии
1 Z, X, X, A, Z
2 Z, X, X, ↓, X
3 Z, Z, ←, Z

SMOKE

Суперудары
1 ←, ←, A
2 →, →, C
3 ↑, ↑, Y
4 B в воздухе

Fatality-1 ↑, ↑, →, ↓
Fatality-2 ↓, ↓, →, ↑, B + Y
Pit →, →, ↓, C
Babality ↓, ↓, ←, ←, Z
Friendship Y, Y, Y, Z
Animality ↓, →, →, B

Серии
1 X, X, Z
2 X, X, A
3 Z, Z, A
4 X, X, C, Z, A

SEKTOR

Суперудары
1 ↓, ←, X
2 →, →, A
3 →, →, C

Fatality-1 A, Y, Y, B
Fatality-2 →, →, →, ←, B

Pit Y, Y, Y, ↓
Babality ←, ↓, ↓, ↓, Z
Friendship Y, Y, Y, Y, ↓
Animality →, →, →, ↑

Серии
1 X, X, Z, ←, Z
2 X, X, Z, Z, ←, Z
3 Z, Z
4 X, X, ↓, A

KUNG LAO

Суперудары
1 ←, →, A
2 →, ↓, →, Y
3 ↓, ↑
4 ↑, ↓, Z

Fatality-1 Y, B, Y, B, ↓
Fatality-2 →, →, ←, ↓, X
Pit ↓, ↓, →, →, C
Babality ↓, →, →, X
Friendship Y, A, Y, C
Animality Y, Y, Y, Y, B

Серии
1 X, A, X, A, C, C, ←, Z
2 X, C, Z
3 C, C, ←, Z

KANO

Суперудары
1 ↓, →, A
2 ↓, ←, X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе

Fatality-1 A, B, B, Z
Fatality-2 Держать A, →, →, ↓, →
Pit ↓, ↓, →, →, C
Babality →, →, ↓, ↓, C
Friendship C, Y, Y, Z
Animality Держать X, B, B, B

Серии
1 X, X, A
2 Z, A
3 X, X, ↓, A, ↓, X
4 X, X, Z, C, Z
5. Z, Z, C, ←, Z

SUB-ZERO

Суперудары
1 ↓, →, A
2 ↓, →, X
3 ↓, ←, A
4 ↓, →, ←, X
5 ↓, ←, →, X
6 ←, A + B

Fatality-1 ←, ←, ↓, ←, Y
Fatality-2 B, B, Y, B, Y
Pit ←, ↓, →, →, Z
Babality ↓, ←, ←, Z
Friendship C, Y, Y, ↑
Animality →, ↑, ↑

Серии
1 X, X, A, Z
2 X, X, A, C, Z, ←, Z
3 X, X, C, Z, ←, Z
4 Z, Z, ←, Z
5. X, X, Z

SHANG TSUNG

Суперудары

1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
Fatality-1 Держать **A, ↓, →, →, ↓**
Fatality-2 Держать **A, Y, B, Y, B**
Pit **↑, ↑, ←, A**
Babality **Y, Y, Y, C**
Friendship **C, Y, Y, ↓**
Animality Держать **X, Y, Y, Y**
Серии
1 **C, X, X, A, Z**
2 **Z, Z, ←, Z**
3 **X, X, A, Z**

LIU KANG

Суперудары
1 ←, →, X
2 →, →, A
3 →, →, Z
4 Держать C 3 сек.
Fatality-1 **→, →, ↓, ↓, C**
Fatality-2 **↑, ↓, ↑, ↑, B + Y**
Pit **Y, B, B, C**
Babality **↓, ↓, Z**
Friendship **Y, Y, Y, ↓**
Animality **↓, ↓, ↑**
Серии
1 **X, X, B, C, C, Z, C**
2 **C, C, Z, C**

SONYA

Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, ←, ↓, Z
3 →, ←, X
4 ↓, A + B
Fatality-1 **←, →, ↓, ↓, Y**
Fatality-2 Держать **B + Y, ↑, ↑, ←, ↓**
Pit **→, →, ↓, X**
Babality **↓, ↓, ←, C**
Friendship **←, →, ←, ↓, Y**
Animality Держать **A, ←, →, ↓, →**
Серии
1 **X, X, A, ←, X**
2 **Z, Z, ←, Z**
3 **Z, X, X, A, ←, X**
4 **Z, Z, X, X, A, ←, X**
Секретные строки:
1 **A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↑**
2 **B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓**
3 **C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑**

SMOKE: на логотипе МК-3 нажать **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑**

ENDURANCE MODE: на экране **START GAME OPTIONS** зажать **A+C**, и нажать **START**.

Пароли для игры вдвоем

100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. на выполение Fatality.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE

Williams Entertainment • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

СЕКРЕТЫ

На заставке (**START**, **OPTIONS**) наберите 2 раза код **C, →, A, ←, A, ↑**. При правильном исполнении появятся три строки. В меню **CHEATS** вы можете установить от 5 до 95 кредитов. В меню **SECRETS** – просмотреть досье на игроков и включить нужный фон. В меню **KILLERS CODES** можно включить в игру боссов MOTARO и SHAO KAHN, как обычных бойцов.

СОВЕТЫ

Можно увеличить количество жизней в Galaxy с 3 до 8, если на заставке перед Galaxy нажать и держать Z.

Чтобы высветить все три строки *CHEATS, SECRETS, KILLER CODES*, нужно набрать одну любую строку из *МК3*, например **A, C, ↑, B ↑, B**, A, **↓**.

Поиграть *Smoke*'ом из *МК2* можно так: выбрав игру между двумя людьми, нужно:

Набрать код 4444444;

В третьем раунде добить друг друга до состояния DANGER;

Как только вы превратитесь в Smoke, сразу убейте своего противника;

На джойстике убитого игрока не нажимайте **START**, дождитесь выбора столбиков, выберите любой и играйте Smoke'ом против компьютера, пока вас не убьют.

Прохождение столбика за пару минут приводит к тому, что вам предлагается столбик из 36 игроков.

Сражаясь с противником, можете перейти к схватке с другим персонажем: как только нач-

нется поединок, нажмите на втором джойстике **START**, затем на первом джойстике тоже нажмите **START**, снова войдите в игру, и вы уйдете от начатой борьбы.

Самого первого противника в столбике нужно убивать. Потому что перескочить его не удастся.

Дойдя до *Shao-Khan'* а, уйдите от схватки, как описано выше, – дальше будет еще много врагов.

Antifatality: Играя *Kabal'*ом, победите противника, при появлении надписи ***FINISH*** *HIM* нажмите **X** и , не отпуская, ➔,➔,🡣,➔, после чего отпустите **X**. В результате у Kabal'a отвалится голова.

В конце игры появляется таблица, содержит 10 картинок:

MK DRAGON – история бойца после победы над *Shao Khann*'ом.

MK LOGO – сыграть в *Galaga*.

Все *Babality*.

Fatality для бойцов *MK3*.

Еще 7 *Fatality* для бойцов *MK3*.

По одному *Fatality* для каждого нового бойца МК3.

GORO – бой на выживание против *NOOB SAIBOT* и *ERMAC*.

RAIDEN – бой против классических персонажей *MK2* – *SUB* – *ZERO* и *SMOKE* в масках.

Shao-Khan – вы в одиночку против пяти бойцов;

SCULL – показ всех *Fatality, Brutality, Friendship* и *Babality* подряд.

Типовые приемы бойцов

RAIN

Суперудары

1 **🡣, ➔, X**
2 **🡠, 🡠, X**
3 **🡠, Z**

Brutality **X, X, B, C, Z, B, C, Z, B, X, A**

Серии

1 **X, X, A, X**
2 **Z, Z, A, X**
3 **Z, Z, C, Z, 🡠, Z**

REPTILE

Суперудары

1 **➔, ➔, X**
2 **➔, ➔, X + A**
3 **🡠, 🡠, X + A**
4 **🡠, ➔, C**
5 **🡠, A + B**
6 **🡡, 🡡, 🡣, Z**

Fatality-1 **🡠, ➔, 🡣, B**
Fatality-2 **➔, ➔, 🡡, 🡡, Z**
Pit **B, Y, B, B**
Babality **➔, ➔,🡠, 🡣, C**
Friendship **🡣, ➔, ➔, 🡠, Z**
Brutality **X, B, Z, Z, B, X, A, C, C, B, A**

Серии

1 **Z, Z,🡠, Z**
2 **X, X, 🡣, A**
3 **X, X, Z, 🡠, Z**

STRYKER

Суперудары

1 **➔,➔,Z**
2 **➔,🡠,A**
3 **🡣,🡠,X**
4 **🡣,🡠, A**
5 **🡠.➔,X**

Fatality-1 **➔,➔,➔,C**
Fatality-2 **🡣,➔,🡣,➔,B**
Pit **➔, 🡡, 🡡, Z**
Babality **🡣,➔,➔, 🡠, X**
Friendship **A, Y, Y, A**
Brutality **X, A, Z, C, X, A, C, Z, X, C, C**

Серии

1 **C, X, X, A**
2 **C, C, 🡠, Z**
3 **C, C, 🡠, A, 🡠, Z**

JAX

Суперудары

1 **➔, ➔, A**
2 **➔, ➔, Z**
3 **🡠, ➔, X**
4 **➔, ➔, 🡠, 🡠, X**
5 **B в воздухе**
6 Держать **C** 3 сек.

Fatality-1 Держать **B, 🡡, 🡣, ➔, 🡠**
Fatality-2 **Y, B, Y, Y, C**
Pit **🡣, ➔, 🡣, A**
Babality **🡣, 🡣, 🡣, C**
Friendship **C, Y, Y, C**
Brutality **X, X, X, B, A, X, X, X, B, A, X**

Серии

1 **Z, Z, 🡠, Z**
2 **Z, Z, 🡣, X, X, B, A,🡠, X**
3 **X, X, B, A, 🡠, X**

NIGHT WOLF

Суперудары

1 **🡠, 🡠, ➔, Z**
2 **➔, ➔,C**
3 **🡣, ➔, X**
4 **🡣, 🡠, A**
5 **🡠, 🡠, 🡠, Z**

Fatality-1 **🡡, 🡡, 🡠, ➔, B**
Fatality-2 **🡠, 🡠, 🡣, X**
Pit **Y, Y, B**
Babality **➔, 🡠, ➔, 🡠, A**
Friendship **Y, Y, Y, 🡣**
Brutality **X, X, Z, C, C, B, B, A, A, X, Z**

Серии

1 **Z, X, X, A, 🡣, ➔, X**
2 **Z, X, X, A, Z**
3 **Z, Z, 🡠, Z**

JADE

Суперудары

1 **🡣, ➔, C**
2 **🡠, 🡠, ➔, A**
3 **🡠, ➔, A**
4 **🡠, ➔, C**
5 **🡠, ➔, X**
6 **🡠, ➔, Z**

Fatality-1 **🡡, 🡡, 🡣, ➔, X**
Fatality-2 **Y, Y, Y, B, Y**
Pit **🡠, ➔, 🡣, Y**
Babality **🡣, 🡣, ➔, 🡣, Z**
Friendship **🡠, 🡣, 🡠, 🡠, Z**
Brutality **X, C, X, A, Z, Z, C, B, B, X, Z**

Серии

1 **X, X, 🡣, A, 🡣, X**
2 **X, X, 🡣, A, C, Z, C, 🡠, Z**
3 **Z, Z, C, 🡠, Z**

NOOB SAIBOT

Суперудары

1 →, →, X

2 ↓, ↑

3 ↓, →, A

Brutality:

X, C, A, B, C, Z, X, A, B, C, Z

Серии

1 C, C, C, C

2 X, X, A, Z

KANO

Суперудары

1 ↓, →, A

2 ↓, →, X

3 ↓, ←, X

4 B в воздухе

5 Держать C 3 сек.

Fata1ity-1 A, B, B, Z

Fata1ity-2 Держать A, →, ↓, ↓, →

Pit ↑, ↑, ←, C

Babality →, →, ↓, ↓, C

Friendship C, Y, Y, Z

Brutality X, A, B, A, X, B, Z, C, B, Z, C

Серии

1 X, X, ↓, A, ↓, X

2 X, X, A

3 Z, A

4 Z, Z, C, ←, Z

5 X, X, Z, C, ←, Z

SONYA

Суперудары

1 ↓,→,A

2 ↓,A+B

3 ←,↓,←, Z

4 →,←,X

Fata1ity-1 ←,→,↓,↓,Y

Fata1ity- 2 Держать Y + B, ↑, ↑, ←, ↓

Pit →, →, ↓, X

Babality ↓, ↓, →, C

Friendship ←, →, ←, ↓, Y

Brutality X, C, B, X, C, B, X, A, B, Z, C

Серии

1 X, X, A, ←, X

2 Z, Z, ←, Z

3 Z, Z, X, X, ↑, A

4 Z, Z, X, X, A, ←, X

MILEENA

Суперудары

1 Держать X 3 сек.

2 →, →, C

3 ←, ←, ↓, Z

Fata1ity-1 ←,←, ←, →, C

Fata1ity-2 ↓, →, ↓, →, A

Pit ↓, ↓, ↓, A

Babality ↓, ↓, →, →, X

Friendship ↓, ←, →, X

Brutality X, A, A, X, B, Z, C, Z, B, X, A

Серии

1 Z, Z, C, ←, Z

2 X, X, Z, Z, ↓, →, C

3 X, X, ↑, A, ↓, X

SUB-ZERO

Суперудары

1 ↓, →, A 2 ↓, ←, A

3 ↓, →, X 4 ←, A + B

5 ↓, →, ←, X 6 ↓, ←, →, X

Fata1ity-1 B, B, Y, B, Y

Fata1ity-2 ←, ←, ↓, ←, Y

Pit ←, ↓, →, →, Z

Babality ↓, ←, ←, Z

Friendship C, Y, Y, ↑

Brutality X, C, Z, A, X, Z, Z, X, X, A, X

Серии

1 X, X, A, C, Z, ←, Z

2 X, X, C, Z, ←, Z

3 Z, Z, ←, Z

4 X, X, Z

CLASSIC SUB-ZERO

Суперудары

1 ↓, →, A

2 ↓, ←, C

3 ←, A + B

Fata1ity-1 ↓, ↓, ↓, ↓, X

Pit →, ↓, →, →, X

Brutality X, A, X, B, C, C, Z, Z, A, X, A

Серии

1 X, X, ↓, A, ↓, X

2 X, X, C, ←, Z, →, C

3 Z, →, Z, ←, C

KUNG LAO

Суперудары

1 ←, →, A 2 ↓, ↑

3 →, ↓, →, Y 4 ↑, ↓, Z

Fata1ity-1 Y, B, Y, B, ↓

Fata1ity-2 →, →, ↓, ←, X

Pit ↓, ↓, →, →, C

Babality ↓, →, →, X

Friendship Y, A, Y, C

Brutality X, A, C, Z, B, X, A, C, Z, B, X

Серии

1 C, C, ←, Z

2 X, C, Z

3 X, A, X, A, C, C, ←, Z

SEKTOR

Суперудары

1 →, →, A

2 →, →, C

3 ↓, ←, X

Fata1ity1 A, Y, Y, B

Fata1ity2 →, →, →, ←, B

Pit Y, Y, Y, ↓

Babality ←, ↓, ↓, ↓, Z

Friendship Y, Y, Y, ↓

Brutality X, X, B, B, Z, Z, C, C, A, A, X

Серии

1 X, X, Z, Z, ←, Z

2 X, X, ↓, A

3 Z, Z

KITANA

Суперудары

1 →, →, X + A

2 ←, ←, ←, X

3 ↓, ←, X

Fatality-1 ←, ↓, →, →, Z

Fatality-2 Y, Y, B, B, C

Pit →, ↓, ↓, C

Babality →, →, ↓, →, Z

Friendship ↓, ←, →, →, A

Brutality

X, X, B, Z, B, C, B, A, B, X, B

Серии
1 Z, Z, C, ←, Z
2 X, X, ←, A, →, X

ERMAC

Суперудары
1 ↓, ←, A
2 ↓, ←, X
3 ←, ↓, ←, Z
Fatality1 ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, B
Fatality2 Y, B, Y, Y, Z
Pit Y, Y, Y, Y, C
Brutality X, X, A, B, Z, C, B, X, A, C, Z
Серии
1 Z,A
2 X, X, ←, A, Z, C
3 Z, Z, C, ←, Z
4 X, X, ←, A, ↓, →, A

SCORPION

Суперудары
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
3 B в воздухе
Fatality1 →, →, ↓, ↑, Y
Fatality2 ↓, ↓, ↑, Z
Pit →, ↑, ↑, A
Babality ↓, ←, ←, →, X
Friendship ←, →, →, ←, C
Brutality X, X, B, Z, Z, C, Z, X, X, A, X
Серии
1 Z, Z, C, C
2 X, X, ↑, A
3 X, X, Z, ←, Z

CYRAX

Суперудары
1 ←, ←, C
2 →, ↓, B
3 Держать C, ←, ←, Z
4 Держать C, →, →, Z
5 Когда противник в воздухе ↓, →, B, A
Fatality1 ↓, ↓, →, ↑, Y
Fatality2 ↓, ↓, ↑, ↓, X
Pit Y, B, Y
Babality →, →, ←, X
Friendship Y, Y, Y, ↑
Brutality X, Z, X, Z, Z, X, Z, X, Z, C, A
Серии
1 X, X, A
2 X, X, Z, X, Z, ←, Z
3 Z, Z, ←, Z

KABAL

Суперудары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, ←, Y
3 ←, →, C
Fatality-1 ↓, ↓, ←, →, B
Fatality2 Y, B, B, B, Z
Pit B, B, Z
Babality Y, Y, C
Friendship Y, C, Y, Y, ↑
Brutality X, B, C, C, C, Z, A, A, A, X, A
Серии
1 C, C, X, X, ↓, X
2 C, C, X, X, ↓, A, ↓, X
3 C, C, X, X, Z, ←, Z
4 C, C, Z, ←, Z

SINDEL

Суперудары
1 →, →, A
2 →, →, X
3 ←, ←, →, Z
4 ↑, ↓, →, C
Fatality1 Y, B, B, Y, + B
Fatality2 Y, Y, B, Y, B
Pit ↓, ↓, ↓, A
Babality Y, Y, Y, ↑
Friendship Y, Y, Y, Y, Y, Y, ↑
Brutality X, B, C, B, C, Z, B, Z, C, B, A
Серии
1 Z, X, X, ↓, X
2 Z, X, X, A, Z
3 Z, Z, ←, Z

SMOKE

Суперудары
1 ←, ←, A
2 ↑, ↑, Y
3 →, →, C
4 B в воздухе
Fatality1 ↑, ↑, →, ↓
Fat 2 ↓, ↓. →, ↑, B + Y
Pit →, →, ↓, C
Babality ↓, ↓, ←, ←, Z
Friendship Y, Y, Y, Z
Brutality X, C, C, Z, B, B, A, A, X, B, B
Серии
1 X, X, C, Z, A
2 X, X, Z
3 Z, Z, A
4 X, X, A

CLASSIC SMOKE

Суперудары
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
3 B в воздухе
Fatality2 Y, B, Y, Y, Z
Pit →, ↑, ↑, A
Babality ↓, ←, ←, →, X
Brutality X, X, B, C, Z, X, Z, X, Z, A, C
Серии
1 X, X, ↑, A
2 X, X, Z, ←, Z
3 Z, Z, C, C

LIU KANG

Суперудары
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
Fanality-1 →, →, ↓. ↓, C
Fanality2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
Pit Y, B, B, C
Babality ↓, ↓, ↓, Z
Fanality Y, Y, Y, ↓+ Y
Brutality X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
Серии
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG

Суперудары
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X

27 Зак. 376

3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
*Fanality*1 Держать **A**, ↓, →, →, ↓
*Fanality*2 Держать **A, Y, B, Y, B**
Pit ↑, ↑, ←, A
Babality **Y, Y, Y, C**
Friendship **C, Y, Y**, ↓
Brutality **X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B**
Серии
1 **Z, Z**, ←, **Z**
2 **Z, X, X, A**, ←, **Z**
Секретные строки
A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

ПАРОЛИ

205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом
020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«ПРИКОЛКИ» (ДЛЯ МК-3 И UMK-3).

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код **033564** или **769342** или **141969**, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать **START**. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.
Бесконечное время на Fatality, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код **955955**. На 11 бой можно поставить любой код и код **955955** при этом сохранится. *Невидимый игрок* – поставить ENDURANCE MODE, на первом джойстике выбрать SONYA, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, SONYA'ей прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**
Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**. *Искажение заднего плана* – одному игроку выбрать MOTARO, а второму – любого другого, теперь MOTARO прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку A или X и до того, как MOTARO приземлится на землю, нажать и удерживать #dn#, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.
Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до SUB-ZERO, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.
Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код **494494**, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**
Прерывание Fatality– одним игроком взять SEKTOR'а, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти SEKTOR'ом почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.
Летающий мертвый CAYREX – взять CAYREX'a и, когда появится надпись «FINISH HIM», кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать MERCY.
Кислотные игроки – поставить ENDURANCE MODE, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет DENGER, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.
Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код **769342** или **969141**. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.
У невидимого игрока черная магия – выбрать SMOKE, исчезнуть и SMOKE'ом выбросить противника на верхний этаж.
Исчезновение звука, зависание – поставить строку **SECFFRETS** и посмотреть биографию SMOKE'a.
Плавающий экран или что находится ниже PIT'a – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать SHANG TSUNG'а, убить противника и после появления надписи FINISH HIM, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.
Узнать, кого выбрали? - Перед выбором игрока, удерживая ↑, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.
Красные полосы – поставить **FATALITY-2** с одной кнопки, выбрать SHEEVA, и после надписи **FINISH HIM** отпрыгните от противника, зажмите кнопку **Z**, сделайте несколько шагов вперед, теперь прыгните обратно в сторону противника, и почти приземлившись, отпустите кнопку **Z**.

MORTAL KOMBAT 5

Williams Entertainment • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

Секреты:

Падающие ядовитые капли необходимо проходить в момент падения и исчезновения ее. Подойдя к падающим столбам необходимо сделать шаг вперед и тут же отойти. После момента удара столба о пол просто пройти его и т.д. Выйдя на балкон необходимо встать на него и просто спрыгнуть, тогда вы не разобьетесь. Подбираемые предметы можно использовать в режиме Pause подведя курсор и нажав С.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS
Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN
Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q
Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H
Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D
Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J
Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F
Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G
Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D
Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M
War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):
PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):
GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):
BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Усиление защиты: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране **«TONIGHT»S-UP»** нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для команды «49ers»(они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	3 - 4W1FFBBBDD
4 - 4W1GKBBBDD	5 - 4W1HTBBBDD
6 - 4W1J?BBBDD	7 - 4W1K?BBBDD
8 - 4W1L?FBBDD	9 - 4W1M?KBBDD
10 - 4W1N?TBBDD	11 - 4W1P??BBDD
12 - 4W1Q??BBDD	13 - 4W1R??BBDD
14 - 4W1S??KBDD	15 - 4W1T??TBDD

16 - 4W1V???BDD
плэй-офф - 4W1W???BDD
чемпионат - 4W1X???BDD
кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN
(Out Runner)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите **←, →, ←, →, B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки:

Когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 -

отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.
Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

***FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

Выбор уровня:
Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←,↑,←,↑, **Start**, **B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

***Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★**

Пароли:

Токио	CAR
Монреаль	WALL
Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN
Барселона	SINKORSWIN
Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR
Сан-Франциско	SHELF
Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW
Милан	CUE
Париж	LCD
Мемфис	HOUSE

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.
Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

***Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★**

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

***Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★**

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

***Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

***Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений
- C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;
Переход к игре «ABC Simon Game»
- B, A, ↓, C, →, A, B;
Получение суперскорости
- B, A, →, C, →, ↑, ↓;
Получение девяти жизней
- →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;
Получение 99 единиц любого оружия
- A, B, ↑, C, A, C, A.
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери ↓, 26 раз **A**, ↓.
Выбрать любой из 10 этапов:
B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

***Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

Пароли этапов игры:
2: рыба- MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень- OK4OP; 3: волк- PPNM8; 4: сова- QTTOL.
Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

***Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★**

Секрет перехода из дома в дом:
В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B и** нажмите **A**, чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.
Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.
В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония PVDCR
Германия CMOPE
Канада BFOOE
Франция OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2 DFCFZBDCVW3X2R4K
Заезд 3 484QNGRROLN40627
Заезд 4 X2MRW48D64V7HX93
Заезд 5 N4CNM3YXKICTB5X
Заезд 6 KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 7 664DBJ70Z678BHPX
Заезд 8-1 C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 8-2 NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2 KILLERS
Уровень 3 CAMOUFLAGE
Уровень 4 LOS ANGELES
Уровень 5 SUBTERROR
Уровень 6 TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑
8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:

1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:

1 SPINNING DEATH: зажать X+B, ←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:

1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→

4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A, ↓, ↘, →
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓, ↘, →
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑, ↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B, ←, ↓, →
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓, ↑, ↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →, →, →, →
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑, ←, ↓, →

Секретная строка:
В экране START GAME/OPTIONS нажать ←, ↑, →, →, ↑, ←, →, →, ←, ←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★

Пароли этапов:

2 - XDFBYW	9 - MEFXTC
3 - PTUDCP	10 - WJKUXC
4 - AEFRTH	11 - WYZAHD
5 - NJKYBS	12 - ZYZDET
6 - MEFKYR	13 - VTUMXI
7 - NJKYBS	
8 - FZZDQC	

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:
На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:
Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:
Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение. Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:
Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:
Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:
Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓, C, ↓, ↑, ↓, ←, ↓.**
Скорость: **пауза, ↑, ↓, A, B, ←, →, C, START.**
Больше зажимов: **пауза, A, ↑, B, ↓, C, ←, START, →.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4-RALRRA	LEENI	DEFEL
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6-LARFRA	LWYLL	MADINE
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA
9-MORAG	MORRT	GLAYYD
10-TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11-OSWAFL	RASKAR	RISHI
12-KLAATU	JHOFF	IZRINA
13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14-LIANNA	UMWAK	VONZEL

15-PAKKA	ORLOK	OSSUS
16-NORVAL	NULLON (NORVAC)	MALANI (NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A

Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C

Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.

Коды уровней:

3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW
(Stimpy's Invention (The))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:

«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02T01 007B4 300ME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 020V1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02T00 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 30J8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02T01 009FT 320LD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13I0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02T00 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02T01 11CE5 3401P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 158MT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011D0 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16I0A
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031S0 002ET 360BD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST
(Beauty & the Beast)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры. Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS.TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо». После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия. После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно **↓** и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку. Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A**, - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите **↓, A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня. Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми **↑, ↓.**

Секретный уровень. После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius

4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future
3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 AKEOP	5 KFEPZ	8 HSEPL
3 KFEOF	6 SSELS	9 HKEPP
4 FSEOA	7 FAEOI	10 HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2 JUMPED	27 PLURAL	52 PEOPLE	77 FLUFFY
3 JIGSAW	28 RUNNER	53 AROUND	78 SOCCER
4 WARSAW	29 STRIPE	54 HAMLET	79 QUARTZ
5 BANANA	30 GUITAR	55 FARMER	80 VALLEY
6 OUSTER	31 COYOTE	56 BEAGLE	81 HELMET
7 TENNIS	32 LONDON	57 CASTLE	82 JAGUAR
8 ISLAND	33 FOREST	58 TONGUE	83 SUNDAY
9 CRATER	34 APOLLO	59-LUXURY	84-PUBLIC
10 DENNIS	35 BORDER	60 SECOND	85 LEADER
11 PADDLE	36 CARPET	61 ACCEPT	86-MARKET
12 FATMAN	37 ENERGY	62 TYPING	87 TWENTY
13 SUMMER	38 ENGINE	63 UNITED	88 JUMTAR
14 CLOUDS	39 DOCTOR	64 CANDLE	89 NATURE
15 KEBABS	40 ACROSS	65 JUGGLE	90 FURROW
16 LIZARD	41 FLOWER	66 CHANGE	91- BUBBLE
17 SILVER	42 SYSTEM	67 PLAYER	92 SEESAW
18 BRIDGE	43 INSIDE	68 MEDUSA	93-PEANUT
19 RECORD	44 CINEMA	69 RABBIT	94 FRENCH
20 MOTHER	45 KEYPAD	70 FADING	95-SPRITE
21 SUNHAT	46 SISTER	71 BUTTON	96 CATTLE
22 NICKEL	47 CAMERA	72 DISCUS	97-FROZEN
23 LITTLE	48 SPIDER	73 ROMANS	98 IGNITE
24 TREATY	49 ORCHID	74 RUBBER	99 PUMICE
25 LISTER	50 SATURN	75 LIVELY	100 BOTTOM
26 SHARKS	51 AMAZON	76 MIDDLE	

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI
(Samurai The Second)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:

Shag: **→, ←, →, A, ↓, →,C**
Leotsu: **↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C**

Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Сюрикены без ограничений:
Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY	Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT	Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK		

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;
CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;
HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;
JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;
LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;
PALMS -	Miami;
BEACH	San-Diego;
STARS	Los Angeles;
BRONCOS	Denver;
PIZZA	Chicago;
CAPITAL	Washington;
TOTEM	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Выбор героя: Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **A, ↑, C**
Буфф:	Нажмите **←, C, B**
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр:	Нажмите **↓, C, →**
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:
5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)	Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)	Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)	Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT	Floor 41	CAFK
Floor 49	XCAP	Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)	Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE *(Chaos Engine)*

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44	2 Q3BK7PYNS794
3 8HBBTX2MCHTJ	3 LV6W7QKONYB5
4 RCT7C4MYR854	4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59	3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K	

MERCENARY and CPU NAVVIE SCIENTIST and CPU NAVVIE

2 ZBVBHSQPT73Q	7LJLHPHMWBN1
3 GQZHHMW1#70H	3 3B5YXP5D#8H9
4 40R52P7FZP1C	H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND
(Sonic 6)

***Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★★**

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

***Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

***Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

***Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★**

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

***Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★**

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: **↑↑↓↓↑↑↑↑**. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите **↓**. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

***Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★**

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите **↓, ↓, B, ↓, ↓, C**.

Пароли уровней:

Уровень 2	EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3	IDO GEM IAL LDL
Уровень 4	ADE XOE ZOL OME
Уровень 5	EFH VEI RAG ORD
Уровень 6	ADE NAI WRA LKA
Уровень 7	EFH XOE IAL LDL
Уровень 8	EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

***Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★**

Пароли уровней:

2	REISOR	3	ETLBUD
4	TABRAE (TEKROH)	5	ELPOEB
6	PHENIX	7	GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

***Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★**

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

***Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★**

Пароли:

2 - NUHNEJ (NUHNZI)
3 - DUJJON
4 - YUQJQQ (YUQJOQ)
5 - CHIRGH
6 - YUGDIS
7 - NUHMEY
8 - DUJQEL
9 - QAWHAQ
10 - LINDAB
11 - REJHOM

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE
(Bare Knuckle)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг****

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2
(Bare Knuckle 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг******

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3
(Bare Knuckle 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг****

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите **↑** и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите **↑, A, B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите **→** и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL
Движение 1:X+→+→
Движение 2: X+↓+→
Движение 3: X+→+↓+↓

SKATE
Движение 1: X+→+→
Движение 2: X+→+↓
Движение 3: X+↑+→+→

BLAZE
Движение 1:X+→+→
Движение 2: X+→+↑
Движение 3: X+↓+→+↑

DR. ZAN
Движение 1: X+→+→
Движение 2: X+→+↑
Движение 3: X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг***

Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг**

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг***

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):

Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓ →+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг***

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!».

Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Очень большой начальный кредит:
Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:
В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:
Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA	MESONS	GORGON
GIBSON	SARTRE	TENSOR
BOSONS	QUANTA	LEPTON
BARYON		

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
Выбор уровня:
NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пополнение энергии:
Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их, тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:
Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:
Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:
Остров находится в верхнем правом углу уровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира.

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выход в меню
В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:
При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:
В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг******

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни: QMMKNMD
Уровень3, 5 жизней: FNYHHLX
Уровень4, 5 жизней: DBZJJMY
Уровень5, 7 жизней: JBZNKGN
Уровень6, 9 жизней: DLQJPGY
Уровень7, 9 жизней: NMTJSKC
Уровень8, 8 жизней: KWSKTWK
Уровень9, 7 жизней: MLQKTWK

Энергия: BGGRLY
Оружие: BGWPNS
Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг***

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A**, **B** два раза, **A**, **B**, **A** два раза, **B**, **A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг***

Выбор уровня. Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения. Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение. В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A**, **B**, **C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг**

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг***

Пароли:

Уровень 1-2: CHSGM
Уровень 3-1: PKSND
Уровень 1-3: MKSNS
Уровень 3-2: CWBPM
Уровень 2-1: SGGBY
Уровень 3-3: SFTNP
Уровень 2-2: JLGPH
Уровень 4-1: CMVDG
Уровень 2-3: JDRSD
Уровень 4-2: BYTCM
Неуязвимость: RWRZS

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг*******

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	*Вариант 2 (22 жизни)*
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9-BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.

Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*****

Тренировочный режим. На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню. В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии: Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом: Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг******

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,**A**,**B**,**A**,↓,←,**A**,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:
Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **В,А,В,А,←,↑.**
Дополнительная жизнь:
Сделав паузу, нажимайте **→,↑, В, А, ↓, ↑, В,↓,↑,В**
(срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:
Нажмите и удерживайте одновременно **А,В,С** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте **↓**, потом нажмите **START**.
Получение бесплатной защиты:
Нажмите и удерживайте **→**, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2:	SRVDR
Уровень 3:	SNGDN
Уровень 4:	BGSTR
Уровень 5:	PLEUP
Уровень 6:	PGBRL
Уровень 7:	BLDVN
Уровень 8:	DINSJ
Уровень 9:	NRVNA
Уровень 10:	NLYNG
Уровень 11:	BTBYS
Уровень 12:	SPKNS
Уровень 13:	PRDIG
Уровень 14:	SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:
Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **А, В, С** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.
Пароли:
Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:
Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:
Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.
ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:
Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds
ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:
Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:
Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **А, С** и **↓** на пульте и нажмите **START.** На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **С**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:
Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:
Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:
При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая **C**, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).
Бессмертие: B, ↑, B, B, A
Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv «?»	JnL8*NKmg
DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW
TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok
DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2
Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm
?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5
bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD
TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD
Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?
KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ
?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT
Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK
Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB
Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR
Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR
Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ
Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A,↓, A,→, B,←,↑,→.**
Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.
Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.
Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

Для среднего и старшего школьных возрастов

Лучшие игры для Sega Mega Drive

Руководитель проекта: ***Кевлюк А.А.***

Корректор: ***Лытаева М.Л.***
Компьютерная верстка и дизайн: ***Шундалова Л.Ю.***
Художественное оформление обложки: ***Полянский Д.В.***

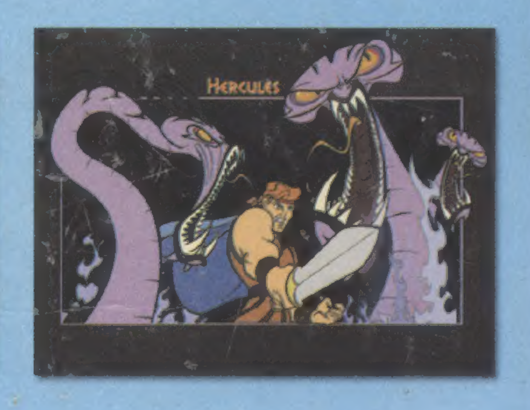
Подписано в печать 27.08.2001. Формат 60X90/8.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 53 п.л.
Тираж 10000 экз. Заказ 376.

Лицензия ЛП № 000254 от 16.09.99
БООИ «Нева-Визит». 194100, С-Пб, ул. Новолитовская, 15

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга»
Министерства Российской Федерации по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29

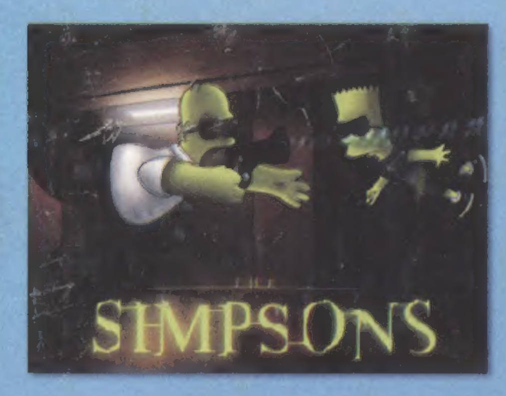








SEGA



ISBN 5-93603-048-2

SEGA